no.541
1997年5/15
アミューズメント通信
MAY 15, 1997

# ゲームマシン

GAME MACHINE
Game Machine Magazine is published twice monthly on the 1st and 15th of the month by Amusement Press, Inc., Wakasugi Bldg., 18-2, Doyamacho, Kita-ku, Osaka, 530 Japan. Subscription rate: Overseas (air mail)-US$ 180.00 / year.


毎月２回(1日・15日)発行　昭和56年10月17日第３種郵便物認可　発行所　株式会社 アミューズメント通信社　〒530大阪市北区堂山町18－2(若杉ビル)　☎06(314)0309　FAX06(314)3821　定価400円　年間購読料9,880円(送料共、消費税込)

## ナムコ、ＮＴＴの大容量伝送ＡＴＭ使い

# 通信ゲーム実験

### 東京、大阪の「レイブレーサー」同時プレイ

㈱ナムコ（本社東京、中村雅哉社長）は、遠隔地の業務用ＴＶゲーム機を光ファイバー回線で結び、同時プレイを実現するデータ通信実験を、三月二十五日から七日間実施した。

これはＮＴＴの次世代マルチメディア通信実験に協力したもので、大容量伝送方式のＡＴＭ（非同期転送モード）技術を活用した高速・広帯域バックボーンネットワークを利用。１５６Ｍｂｐｓの光ファイバーによる通信で、一般のパソコン通信のモデムの五千倍以上のデータを送受信できる。

ナムコでは、このＡＴＭ回線用の独自の〝ゲームネットワークアダプタ〟を開発、ＴＶドライブゲーム機「レイブレーサー」で実験を開始。このアダプタは画像の圧縮、伸張、通信処理をほぼリアルタイムに処理できるもので、同社は「通信による操作の遅れはゲーム進行に支障のない程度に抑えることができる」としている。

実験は同社直営店の東京「プレイシティキャロット巣鴨」と大阪「プラボ千日前」に各一台の「レイブレイサー」を設置、両店で通信同時プレイを無料で行なった。

このシステムは両店と同社横浜クリエイティブセンターの三ヵ所をＡＴＭ通信で結び、同センターに二台分のゲーム基板を、両店には同機キャビネットと通信端末を設置、両店でのゲーム操作の出力データを同センターで演算処理し両店との送受信を行なったもの。

同社では、「速い動きがあるＴＶゲームの通信対戦プレイがリアルタイムにできることを実証したが、通信費が月額七百万円以上もかかるため、実用化は当分無理」としている。

プレイシティキャロット巣鴨店（東京）

横浜クリエイティブセンター

プラボ千日前（大阪）

ナムコのＴＶゲーム通信実験で東京と大阪のロケを結びリアルタイムでの同時通信プレイを実現

## 「クルージンワールド」を

# カプコンが販売

### ミッドウェー社から独占権

㈱カプコン（本社大阪、辻本憲三社長）はこのほど、米国ＷＭＳインダストリーズ社（本社シカゴ、ニール・ニカストロ会長）の子会社であるミッドウェー・ゲームズ社（同）のＴＶドライブゲーム機「クルージン・ワールド」について、日本での独占販売権を二月二十八日取得したことを明らかにした。

「クルージン・ワールド」は昨年九月の米国ＡＭＯＡエキスポで披露、十二月に米欧市場へ出荷されたが、日本では二月のＡＯＵエキスポでカプコンが参考出品したにとどまり、その扱いが注目されていた。同社では一月に同機のロケテストを大阪で行ない、ＡＯＵエキスポを機に本格的に扱うことを決めた。

同機は二十五ｲﾝﾁ型ＳＤと三十三ｲﾝﾁ型ＤＸがあるが、同社はＳＤのみを五月下旬に、ＯＰ価格八十五万円と低価格で発売する。販売目標は三百台。

ゲームはＣＧレンダリングによるもので、日本を含む十二ヵ国の名所旧跡を巡りながら、障害物を体当たりで弾き飛ばすなどジョークに満ちたゲーム。スピードを競うものではないため、幅広い客層が対象となる。

同社では、「このゲーム内容が日本で受け入れられるかどうか分からないが、客層の幅が広いＳＣロケなどには向いているのではないか」とし、また「当社は今、幅広い製品を扱う総合ＡＭ企業へと方向を変えつつあるため、海外製品も積極的に扱っていく」としている。なお同社が海外製品を扱うのは、ＬＤガンゲーム機「マッドドッグ・マックリー」（九一年）以来となる。

## コナミ、神戸市西区の

# ＡＭ機製造工場が完成

### 座間工場はゲーミング機製造に特化

コナミ㈱（本社東京、上月景正社長）は、神戸市西区で昨年九月から建設を進めてきたＡＭ機器事業本部（田中冨美明本部長）の製造工場が三月三十一日完成、四月九日に竣工披露パーティーを盛大に催した。

同社製造工場はこれまで、神奈川県座間市内の東京テクニカルセンター（座間工場）だけだったが、事業拡大に伴い新工場を建設したもの。座間工場はメダルゲーム機、新工場はＴＶゲーム機を中心とする業務用ＡＭ機器の専用工場として、それぞれ企画開発から製造までの一貫態勢を整えた。

新工場はＡＭ機器事業本部の開発部門がある同社敷地内の約二万三千平方ﾒｰﾄﾙに建てられた鉄骨造り三階建ての建物で、建築面積約三千八百平方ﾒｰﾄﾙ、延べ床面積は約一万平方ﾒｰﾄﾙと、座間工場の二倍のスペースがある。投資額は三十億円。

一階は大型トラック三台が入る荷さばきスペース、中央管理室、応接室、二階は事務所、三階は約三千平方ﾒｰﾄﾙの製造・組立てスペース、会議室、研修室となっており、また二―三階の吹き抜けフロア約四百平方ﾒｰﾄﾙに、モーションキャプチャー技術なども駆使できるＴＶゲーム開発のための本格的なスタジオがあるのが大きな特徴。またフリースペースを広く取り、さまざまな製品形態に対応できるよう作業効率を考慮した設計ともなっている。スタッフはアルバイトも含め地元から新規採用した百五十人を加え計四百人で業務を開始し、近い将来八百人まで増員する。

コナミのＡＭ機器事業本部工場（一番上の写真）の竣工披露会にて。上は上月景正社長、右上は上月景彦専務、右はＡＯＵの入江昭造会長、下は新工場の製造・組立てフロアで催されたパーティー

コナミ㈱・ＡＭ機器事業本部工場＝神戸市西区高塚台六丁目三、☎（０７８）９９３―２５００。

披露パーティーには同社取引先関係者ら三百人が招待された。挨拶に立った上月社長は、「業務用の開発、製造部門を今回、メダルゲーム機はＧＭ（ゲーミング）機器事業本部として座間工場に、それ以外のＡＭゲーム機はＡＭ機器事業本部として神戸の新工場に、それぞれ分離した。新工場では初年度百二十億円の生産を行なう」と述べた。

また同社長は、「当社は、セガ社とナムコを強力なライバル会社と位置づけ、この二社に早く追いつくよう新工場を基点として取り組んでいく。さらに販売面では当社製品専門販社が十二社設立された。これは他業界でもそうだが、企業が伸びていこうとする時、先行する既存の大手企業による流通の障壁に阻まれて苦労するが、当社はそれを避けて独自の流通を確立する道を選んだということだ。なお九七年三月期（単独）の売上高は、前期より百二十億円伸ばし五百五十億円以上となる見込みで、これは過去最高額の五百八億円を大きく上回る躍進と言える。今回の新工場と新しい流通により来期はさらに飛躍するだろう」と語った。

来ひんとして㈱さくら銀行の日比野重久常務、ゴールドマン・サックス証券会社の石原秀夫会長が挨拶し、ＡＯＵの入江昭造会長が乾杯の音頭をとった。また㈱日建の桜井潔部長が建物の概要を説明した。

最後にコナミの上月景彦専務が「ＡＭ機を新工場から世界に向け生み出していく」と挨拶した。

警察庁・生活環境課調べ

# SCロケの1/4が許可店

## 許可専業店の設置台数は全体の69%

警察庁・生活環境課は、このほど、九六年十二月末現在の「八号営業」関連の業態別営業所数、設置台数を明らかにした。

それによると、SCロケなど「大規模小売店等との併設店」はわずか減少して計千六百七十一店となった。うち許可店の占める割合いは三・四ポイント上昇し二四・五%となった。

「八号営業」関係については、風営法に基づき風俗営業の許可を受けた「許可営業所」と、許可を要しない「その他の営業所」に大きく区別されている。それぞれの業態別営業所数、設置台数にその合計、前年比増減数などを加えると**下の表**のとおりとなる。また都道府県別の業態別営業所数なども明らかにされている**（都道府県別の表は8―9めんに掲載）**。

これらのうち「許可営業所」の合計営業所数、設置台数などは前号掲載のとおり。「その他の営業所」については営業所数が一二・四%減の一万三千七百九十二店、設置台数が二・七%減の七万八千五百二十九台となった。合計すると七・八%減の三万千九百十七店、一・九%増の五十七万七千百五十三台となる。

減少が著しいのは「飲食店との併設店」で、許可六百六店、その他千七百三十一店、計二千三百三十七店減った。またその他の「専業店」も二二%減の二十一店となった。逆に増えたのは許可を受けた「旅館、ホテルとの併設店」ぐらい。

「大規模小売店との併設店」は、許可/その他の営業所の計千六百七十一店で、四店（〇・二%）減少。うち許可店は二四・五%の三百九十六店で、八九年の三四%から漸減傾向にあったのが再び増加している。

都道府県別では許可営業所数が全般に減少しているのに、神奈川で増加した。許可営業所の多い順は、①東京、②大阪、③北海道、④沖縄、⑤愛知となり、大阪と北海道が逆転した。さらにその内の「専業店」については、①東京、②愛知、③大阪、④神奈川、⑤埼玉の順となり、二位以下でかなり入れ替わった。

「その他の営業所」の多い順は、①北海道、②愛知、③静岡、④東京、⑤大阪となり、北海道と愛知が入れ替わった。うち「飲食店との併設店」ではいぜん愛知がトップを占めており、特徴的。また「その他の営業所」が「許可営業所」に比べ少なく、わずかしかないのは沖縄となっている。

設置されている「遊技設備」は施行規制第三条の分類に基づき、「許可営業所」で一号機（スロットマシンなどメダルゲーム機）六万五千二百十台、二号機（TVゲーム機）三十三万二千台（うちスロットタイプは一万八千百四台）、三号機（フリッパー）一万六百十五台、四号機（その他遊技の結果が表示されるもの）三万八千七百十二台、五号機（ルーレット台など対人遊技台）八千九百三十台、その他四万三千百五十七台となっている。

「その他の営業所」では一号機六千八百七十一台、二号機四万九千六百七十一台（うちスロットタイプ二千百九十八台）、三号機二千六百六十二台、四号機六千四百九十四台、五号機千二十九台、その他一万千八百二台。

警察庁調べのこれらのデータでは、AMゲーム機と賭博に使用されやすいゲーミング（ギャンブル）機との区別はなく、外見上の区別だけが施されている点に注意を払う必要がある（賭博の要素である偶然性と賭ける機能を備えているかどうかで、大きくAMゲーム機とゲーミング機とは区別できるが、そういう区別の仕方を警察庁は採っていない）。立法政策上の混乱は今なお続いており、このためAMゲーム場と賭博遊技場の区別はなく、すべてこれらの表に含まれることになる。

また、AMゲーム場でもゲーミング機が設置される例が多く存在すると見られるが、その割合などはこれらの表からは出てこない。

**ゲームセンター等の営業所数と備付台数** （平成8年12月末現在）

| 業態別 | | | 営業所数 | 同・前年 | 増減数 | 増減比 | 備付台数 | 同・前年 | 増減数 | 増減比 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 許可営業所 | 専業店 | | 7,878 | 7,869 | 9 | 0.1% | 396,330 | 381,445 | 14,885 | 3.9% |
| | 飲食併設 | 深夜酒類提供飲食店 | 731 | 731 | 0 | 0.0% | 5,895 | 5,665 | 230 | 4.1% |
| | | 深夜飲食店 | 273 | 277 | ▲4 | ▲1.4% | 2,299 | 2,109 | 190 | 9.0% |
| | | 上記以外の飲食店 | 6,651 | 7,253 | ▲602 | ▲8.3% | 45,096 | 47,201 | ▲2,105 | ▲4.5% |
| | | 小計 | 7,655 | 8,261 | ▲606 | ▲7.3% | 53,290 | 54,975 | ▲1,685 | ▲3.1% |
| | その他併設 | 風俗営業1―7号 | 119 | 118 | 1 | 0.8% | 1,826 | 1,563 | 263 | 16.8% |
| | | 旅館・ホテル | 157 | 139 | 18 | 12.9% | 3,479 | 3,196 | 283 | 8.9% |
| | | 大規模小売店等 | 396 | 387 | 9 | 2.3% | 19,148 | 18,095 | 1,053 | 5.8% |
| | | その他 | 1,920 | 2,119 | ▲199 | ▲9.4% | 24,551 | 26,665 | ▲2,114 | ▲7.9% |
| | | 小計 | 2,592 | 2,763 | ▲171 | ▲6.2% | 49,004 | 49,519 | ▲515 | ▲1.0% |
| | 合計 | | 18,125 | 18,893 | ▲768 | ▲4.1% | 498,624 | 485,939 | 12,685 | 2.6% |
| その他の営業所 | 専業店 | | 73 | 94 | ▲21 | ▲22.3% | 2,426 | 2,938 | ▲512 | ▲17.4% |
| | 飲食併設 | 深夜酒類提供飲食店 | 580 | 600 | ▲20 | ▲3.3% | 1,098 | 1,230 | ▲132 | ▲10.7% |
| | | 深夜飲食店 | 796 | 840 | ▲44 | ▲5.2% | 1,579 | 1,753 | ▲174 | ▲9.9% |
| | | 上記以外の飲食店 | 6,961 | 8,628 | ▲1,667 | ▲19.3% | 13,100 | 16,079 | ▲2,979 | ▲18.5% |
| | | 小計 | 8,337 | 10,068 | ▲1,731 | ▲17.2% | 15,777 | 19,062 | ▲3,285 | ▲17.2% |
| | その他併設 | 風俗営業1―7号 | 56 | 83 | ▲27 | ▲32.5% | 344 | 364 | ▲20 | ▲5.5% |
| | | 旅館・ホテル | 2,263 | 2,351 | ▲88 | ▲3.7% | 14,407 | 14,528 | ▲121 | ▲0.8% |
| | | 大規模小売店等 | 1,275 | 1,288 | ▲13 | ▲1.0% | 30,847 | 29,114 | 1,733 | 6.0% |
| | | その他 | 1,788 | 1,853 | ▲65 | ▲3.5% | 14,728 | 14,671 | 57 | 0.4% |
| | | 小計 | 5,382 | 5,575 | ▲193 | ▲3.5% | 60,326 | 58,677 | 1,649 | 2.8% |
| | 合計 | | 13,792 | 15,737 | ▲1,945 | ▲12.4% | 78,529 | 80,677 | ▲2,148 | ▲2.7% |
| 合計 | 専業店 | | 7,951 | 7,963 | ▲12 | ▲0.2% | 398,756 | 384,383 | 14,373 | 3.7% |
| | 飲食併設 | 深夜酒類提供飲食店 | 1,311 | 1,331 | ▲20 | ▲1.5% | 6,993 | 6,895 | 98 | 1.4% |
| | | 深夜飲食店 | 1,069 | 1,117 | ▲48 | ▲4.3% | 3,878 | 3,862 | 16 | 0.4% |
| | | 上記以外の飲食店 | 13,612 | 15,881 | ▲2,269 | ▲14.3% | 58,196 | 63,280 | ▲5,084 | ▲8.0% |
| | | 小計 | 15,992 | 18,329 | ▲2,337 | ▲12.8% | 69,067 | 74,037 | ▲4,970 | ▲6.7% |
| | その他併設 | 風俗営業1―7号 | 175 | 201 | ▲26 | ▲12.9% | 2,170 | 1,927 | 243 | 12.6% |
| | | 旅館・ホテル | 2,420 | 2,490 | ▲70 | ▲2.8% | 17,886 | 17,724 | 162 | 0.9% |
| | | 大規模小売店等 | 1,671 | 1,675 | ▲4 | ▲0.2% | 49,995 | 47,209 | 2,786 | 5.9% |
| | | その他 | 3,708 | 3,972 | ▲264 | ▲6.6% | 39,279 | 41,336 | ▲2,057 | ▲5.0% |
| | | 小計 | 7,974 | 8,338 | ▲364 | ▲4.4% | 109,330 | 108,196 | 1,134 | 1.0% |
| | 合計 | | 31,917 | 34,630 | ▲2,713 | ▲7.8% | 577,153 | 566,616 | 10,537 | 1.9% |

「メディアボックス」に

# ナムコが許諾し

## 「パックマン」など配信

タイトーと京セラマルチメディアコーポレーションが展開している「メディアボックス」（旧名「X―55」）のTVゲーム配信に、ナムコがライセンス。四月二十五日から「パックマン」などを配信することになった。

四月三日、タイトーとナムコが発表したもので、TVゲームソフトの利用許諾契約を結んだ。これまで「メディアボックス」を通じて配信しているTVゲームは二十三タイトルあるが、タイトー以外のメーカーのゲームソフトが加わるのはこれが初めて。ユーザーの要望に応えるものとしている。

「メディアボックス」用に供給されるナムコのTVゲームは、四月二十五日からの「パックマン」のほか、六月に「ギャラガ」、八月に「バトルシティ」が加わる。いずれも原作とは多少異なり、「メディアボックス版」となる。ロードダウン一回五十円。

またタイトーでは「メディアボックス」で配信されるTVゲームのハイスコア・データを「ゲームデータベース」（GDB）に送ることで、全国での自分の順位が分かるというサービス、「全国プレイヤーランキング」を四月二十八日から開始する。

これは当面、「パズルボックスEX（えくすとら）」、「ワールドメダリスト」、「テトリスボックス」の三タイトルに限って実施するもので、順次増やしていく。ゲーム利用料百円。

スガイ、3月期

# 大幅に下方修正

## コストかかるAM自販機など

㈱スガイ・エンタテインメント（本社札幌、鈴木保男社長）は四月二十一日、九七年三月期の業績予想を下方修正した。

同社によると、売上高はゲーム部門が昨年十一月の前回予想より上回るものの、ボウリング部門とビリヤード部門が落ち込み、映画部門も伸びなかった。利益面では、ゲーム部門で売上げを回復させたAM自販機、プライズものが印画紙、ぬいぐるみなど原価がかかることに加え経費が増えたこと、などから前回予想を二〇%近く下回る見通しになった。

修正後の業績予想の売上高は前年比四・一%増の七十三億六千万円、経常利益は三〇・五%減の五億三千五百万円、当期利益は一一・三%減の二億五千万円。前回予想と比べるとそれぞれ一・二%、一九・四%、一九・六%下回ることになる。

## 特許・実用新案 出願公告・公開

**（4月1日〜15日）**

特許庁で登録された特許、実用新案と、特許出願公開で、AM業界関連のものは次のとおり。公報の日付、発明/考案の名称、出願人（都道府県名）、登録/公開番号、特許登録については出願番号も、の順に掲載。新法施行で特許の出願公告は廃止、付与異議申立制度に代わった。発明/考案の具体的な内容は、各地の発明協会でコピーを入手することができる。

**特許登録**

四月二日＝「遊戯用乗り物」、㈱オリエンタルランド（千葉）、ザ・ウォルト・ディズニー社（米国）、2595424、4―234983。「画面表示型スロットマシン」、㈱エース電研（東京）、2595481、6―510876（際）。

四月九日＝「複数環状軌道上を走行するメリーゴーランド装置」、㈱ナムコ（東京）、2598067、63―42165。「スロットマシン」、ユニバーサル販売㈱（東京）、2598246、7―228375。「ゲーム機」、コナミ㈱（兵庫）、2599567、6―10469。

**実用新案登録（旧）**

四月二日＝「遊戯用動揺体験装置」、三菱重工業㈱（東京）、2531509、3―84603。

四月九日＝「ゲーム機」、㈱サンワイズ（東京）、2531700、5―37302。

**特許出願公開**

四月八日＝「遊技機用コイン払出装置」、ユニバーサル販売㈱（東京）、9―94319。「3次元ゲーム装置及び画像合成方法」、㈱ナムコ（東京）、9―94348。「マルチプレーヤゲームシステム」、同、9―94350。「複数機種対応ゲームシステム」、日本電気移動通信㈱（神奈川）、9―94349（請）。「遊戯システム」、高砂電器産業㈱（大阪）、9―94351。「移動体相互間の仮想時間差測定方法、仮想距離測定方法及びそれらを実行する測定装置」、㈱セガ・エンタープライゼス（東京）、9―94352。

四月十五日＝「景品取得ゲーム装置」、㈱ナムコ（東京）、9―99168。同、9―99169。「ゲーム機用の操作部支持装置」、同、9―99170。「ゲーム装置」、同、9―99174。「物品排出装置」、㈱セガ・エンタープライゼス（東京）、9―99171。「ゲーム機用コントロールパッド」、日本電気㈱（東京）、9―99173（請）。「カード受信装置」、カシオ計算機㈱（東京）、9―99175。「遊戯用人間発射装置およびそれを応用した遊戯施設」、㈱ウイングシステムエンジニアリング（東京）、9―99176。



東京おもちゃショー

# 「たまごっち」とレトロ

## 家庭用TVゲームはわずか、AM自販機も

玩具業界最大の展示会「東京おもちゃショー97」（社日本玩具国際見本市協会主催）が三月十九―二十三日、東京国際展示場（東京ビッグサイト）で開催されたが、家庭用TVゲーム関連業者の多くはCESA主催の「東京ゲームショー」（四月四―六日、東京ビッグサイト）に出展するため、TVゲーム関連の少ない玩具ショーとなった。

同ショーは今回が三十六回目。昨年までは幕張メッセで開かれていたが、今回東京ビッグサイトへ会場を移したのを機に、開催時をこれまでの六月から三月に変更、日数も一日増やし五日間（三日間が業者招待日、残る二日間が一般公開）にした。一般公開日の入場料（小学生以上）も、五百円から千円に値上げした。

国内の玩具市場は、子どもの出生率低下と販売単価の低下などにより、九二年の九千四百五十五億円をピークに売上げは年々減り続け、九五年はピーク時の一七・六%減に当たる七千七百九十億円と推定され、厳しい状況が続いている。

その中で唯一健闘してきたのが家庭用TVゲーム分野であり、同ショーでのウエイトも高かっただけに、この分野が抜けたことにより盛り上がりに欠けた感は否定できない。そういう中で注目されたのは、昨年末以来ブームとなっているバンダイ「たまごっち」で、新シリーズ発表に人垣が出来たほど。また復古調のキャラクター人形やトレーディングカードなど、大人向けの商品展示が増えたのも今回の特徴となった。

東京おもちゃショー97で、上はバンダイ、下はタカラの小間のようす

出展社は国内百三十六社（前回百五十四社）、海外二十五社（五十一社）と減少。会場は東京ビッグサイト東館の全館（一―六ホール）を使用した。

AM業界からはセガ社、ウェップシステム、マルカの三社（前回八社）だけ。ただしバンプレストはバンダイの小間で、タカラアミューズメントはタカラの小間にそれぞれ出展した。

セガ社はキッズコンピュータ「ピコ」の最新型、「キーボードピコ」を披露したほか、音声認識など「ピコ」専用ソフトを実演した。またデジタルカメラ「デジオ」を「プリント倶楽部2」を使ってPRした。業務用では「スタンプ倶楽部」などのほか、幼児用プライズ機「トリプルチャンス」、「スイートラップ」など展示した。

ウェップシステムはPS用ゲームソフト「クールボーダーズ2」を出品した。CESA会員でゲームソフトを展示したのは同社だけである。

マルカは一般玩具のほか、「フープ・イット・アップ」、「サーカスビンゴ」などプライズ機、景品類を出品した。

バンプレストはプライズ機「ポケットモンスター」シリーズのほか、「ガチャ王」など景品類を展示。タカラアミューズメントはプライズ機「スウィートハート」、「電撃イライラ棒チャンス」などと、景品類を出品。

なおタカラはHMD「ダイノバイザー」を、ドイツのレックスロス社製小型モーションシステムを使ってアピールした。

写真シール機、風船などのAM自販機が数社から出品された。うち初出展のMCAエンタープライズ・ジャパン社は、日本コダックとサンワイズが共同開発した「シールキッズ」とその上位機種「プリントステーション」（日本コダック開発）を紹介した。

来場者数は八万三千五百七十七人。うち卸売業者は四千七百二十二人（全体の五・六%）、専門店小売店六千八百九十八人（八・二%）、輸出入業者千六百四十七人（二・〇%）となっている。

SNK、米国に

# 開発子会社設立

## ひと味違うゲーム開発めざす

㈱エス・エヌ・ケイ（SNK、本社大阪、高堂良彦社長）は二月二十四日、米国カリフォルニア州サンノゼに開発子会社、SNKUSテクノロジー社を設立した。四月八日発表したもので、西山隆志専務が新会社の社長を兼任する。

SNKは米国カリフォルニア州トーランスに販売子会社、SNK・オブ・アメリカ社（北沢道明社長）があり、北米および中南米での販売を担当しているが、新会社は米国での開発拠点となる。

SNKUSテクノロジー社はSNKの完全子会社で、日本から派遣されるスタッフと現地採用で当初三十人態勢で進める。ゲーム開発の専門家だけでなく、映像、生物学などゲーム以外の分野の専門家も参加し、これまでと異なるゲーム開発方針を立てているのが特徴となっている。

SNK US Technology
2502 Stevens Creek
Blvd., San Jose, CA

ジャレコ、3月期

# 売上高上方修正

## 米国子会社などで特別損失

㈱ジャレコ（本社東京、金沢義秋社長）は四月十七日、九七年三月期の単独および連結の業績予想を下方修正（単独の売上高、経常利益は上方修正）した。

十二月発売のアイマックス/ジャレコ「なんでもシール委員会」を三月末までに千九百台販売し売上高を伸ばした。三月発売予定の家庭用ゲームソフト三タイトルを四月以降にずらしたが、これでカバーできた。

銀行株の値下がりによる投資有価証券評価損一億四千五百万円、米国子会社（ジャレコUSA社）の赤字に伴う引当金繰り入れ二億円を特別損失に計上するため、当期利益は下方修正した。連結の業績予想は単独予想修正に伴い修正された。

修正後の単独業績予想の売上高は前年比三六・八%増の八十九億円、経常利益は一六二・一%増の五億四千万円、当期利益は二〇九・一%増の一億七千万円。昨年十一月発表の前回予想と比べそれぞれ一一・三%増、八〇・〇%増、四一・四%減となった。

修正後の連結業績予想の売上高は前年比二八・一%増の九十億円、経常利益は四〇・六%減の一億九千万円、当期利益は三千万円（前年は九億五千万円の赤字）。昨年九月発表の前回予想と比べそれぞれ、変化なし、四〇・六%減、九〇・三%減となっている。

「たまごっち」類似品で

# 禁止仮処分申請

## バンダイが7社を相手に

㈱バンダイ（本社東京、山科誠社長）は四月十一日、同社の人気商品「たまごっち」の類似品「ニュータマゴウォッチ」などを無断で輸入、販売した㈱永光（本社大阪、小山良社長）、㈱KDY（本社大阪、幸田均社長）など計七社を相手にこれら類似品の輸入、販売を禁じる仮処分を東京地方裁判所に申請したと発表した。

オリジナル品の「たまごっち」はすでに三百万個を出荷しているが、なお玩具店で品切れが続いている人気商品。これに対し類似品は「ニュータマゴウォッチ」、「SMART CHICK」（スマートひよこ）、「ひよこ」（ヒヨコ）、「ガーヒッピー」（GAAHIPPIE）、「ぴよっこ」、「ぎゃおッPi!」などの名称で、外観や表示される映像、機能、仕様が「たまごっち」と著しく類似している、とバンダイは説明。

市場で消費者に混同させるおそれがあることから、これら類似品は不正競争防止法と著作権法に触れるとしてこの日、仮処分申請した。七社のうちKDYは「独自のプログラムで作ったもの。販売を続ける」としている。

コナミ、開発子会社

# 新宿など3カ所

## KCEスクールは4月開講

コナミは九五年以来ゲームソフト開発部門の分社化を進めており、すでに東京、大阪など各地にコナミコンピュータエンタテイメント（KCE）を設立しているが、四月一日付で神戸、新宿、横浜にもKCEを設立した。これによりKCEは国内十一社、海外一社（シカゴ）となった。

㈱コナミコンピュータエンタテイメント神戸＝神戸市中央区港島中町七丁目三番地二、☎（078）303―2500、樹下国昭社長。

㈱コナミコンピュータエンタテイメント新宿＝東京都新宿区西新宿二丁目一番一号、新宿三井ビル48F、☎3379―4567、北上一三社長。

㈱コナミコンピュータエンタテイメント横浜＝横浜市西区みなとみらい二丁目二番一号、横浜ランドマークタワー35F、☎（045）224―3343、北上一三社長。

なおコナミはクリエイター養成スクール（KCEスクール）を四月から全国展開しているが、第一期の入学者数は受験者約六百人の中から選ばれた百六十二人で、四月十一日KCEスクールの神戸本校で開校した。

JAPEA、理事会

# 法人並み会計に

## AMショー共催では要求も

全日本遊園施設協会（JAPEA、本部東京、山田三郎会長）は三月十七日、大阪・梅田の関西文化サロンで第八十一回理事会を開き、第十七回通常総会提出議案などを審議した。

総会提出議案のうち平成八年度事業報告案、収支決算案について検討、原案どおり了承した。うち決算案については、同協会が法人化をめざしていることから、今回から「公益法人会計基準」による決算方法に基づいて作成されたものとなっている。なお九年度事業計画案については前回理事会（本紙第537号参照）で審議されている。

第十七回総会は五月十五日、新潟・月岡温泉で開催することを決めた。

正会員の㈱ディスプレイ太陽からの退会届を了承した。

AMショーのJAMMAとの共催に関連して、会員がより積極的に出展するよう総会の場で強力に要請することを決めたほか、同協会が小間出展することの検討、JAMMAとの剰余金の配分は九八年から出展小間数の比率で行なうよう求めることなどを申し合わせた。

このほか技術委員会と安全対策委員会からの報告、同協会機関誌の発行所である㈱アミューズメント産業出版の決算報告などがあった。

AOU・AMセミナー

# 消費税転嫁する道探る

## いずれも設備投資必要だが、実現は困難

㈳全日本アミューズメント施設営業者協会連合会(AOU、事務局東京、入江昭造会長)は三月二十四日、東京・丸の内の東京商工会議所で「第四回AOUアミューズメントセミナー」を開催、これに会員傘下のオペレーターを中心とする業者ら九十六名が参加した。

これはAM業界の「消費税対応の諸問題について」をテーマに、業界内から講師を招き、会員傘下一名二千円、それ以外一名五千円の受講料で開かれたもの。

開講式で入江会長は、「消費税率アップに対して皆さんと一緒に考えたい」と述べた。また同セミナーを企画した研修委員会の畑晴夫委員長は、「AM業界は二十年後には内税方式ではやっていけなくなると思うので、今後の消費税率アップにも対応できる方法を早く見つけたい」と語った。

セミナーは二部制で行なわれ、第一部ではゲーム料金を変更する方法として、五社からそのシステムや装置について説明があった。

旭精工㈱の石垣宏課長は、十円と百円硬貨の2ウェイセレクター「AD922E」などを紹介。

㈱ユウビスの佐々木耕太郎所長は、機械に接続して十円単位でゲーム料金を設定しお釣りも払い出す2ウェイ式「つり銭くん」を紹介した。

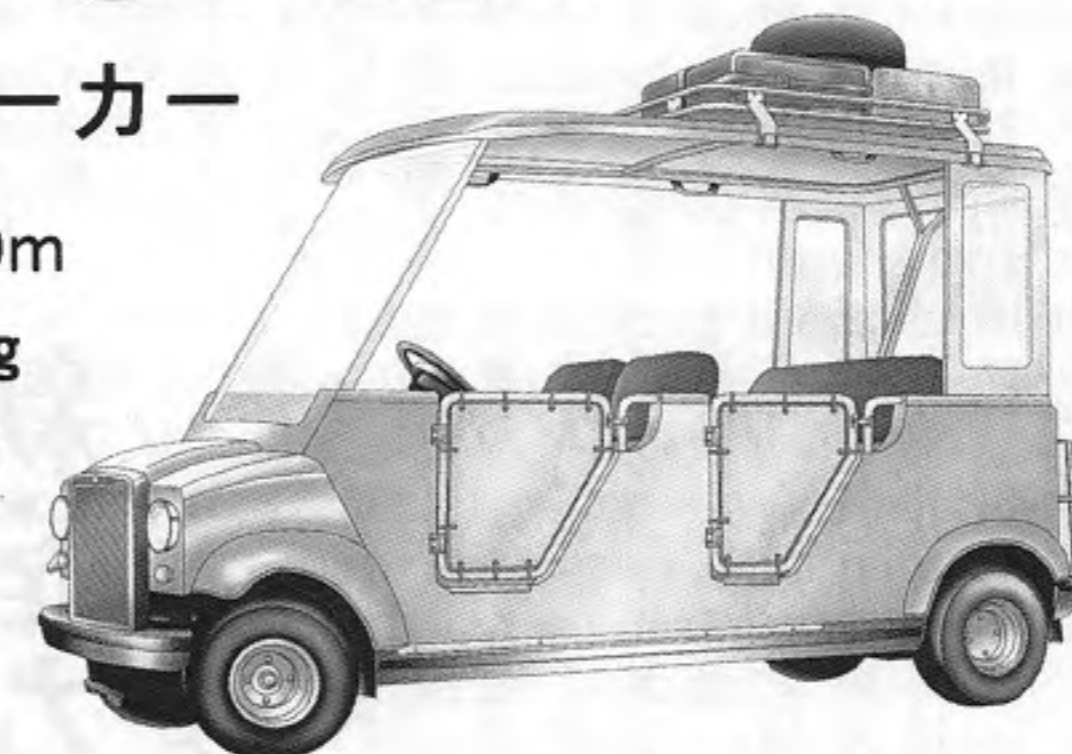
セガ社の金守暉宏部長は、同社プリペイドカードシステムについて説明。これは一度数十円に設定し、度数は百円単位で追加購入できるもの。

ナムコの出川敬司部長は、出口のレジで一括精算する後払いカード方式の同社「ポストペイドシステム」を説明した。

㈱ダイワの坂武社長は、バーコードを使った開発中のプリペイドカードシステムについて紹介。

第二部はパネルディスカッションで、五氏をパネラーとして進められた。その主な意見などは次のとおり。

セガ社・永井明常務＝当社は八五年からプリペイドカード方式を十店舗に導入したが、現在は改良を加え一店のみで実施している。これは内税方式である程度対応できるが、税率が今後一〇%以上になれば当業界自体が成り立たなくなる。当面は2ウェイ方式での対応は可能だが、業界全体の足並みが揃うかどうかが問題だ。なお当社は今回の税率二%アップにより納税額が約二十億円増えることになる。

ナムコ・橘正裕常務＝当社ロケでは今後、ポストペイドシステムのほか2ウェイ方式などいろいろな方法を試し、客がなじむ方法を探したい。いずれにしても最終的には売上げを伸ばす工夫とコストをどう抑えるか、そして業界の意志統一が大切となる。

㈱サンスイ・三浦保夫社長＝自販機業界は三%の消費税導入時に百十円に統一したが、AM業界は五%になってもまだ危機感が薄く消費税分を吸収できると考えているような面もあり、業界の意見もまとまっていない。しかしメーカー側はいつでも対応できるよう、今から機械を2ウェイ方式にしておくべきではないだろうか。

㈱ウェッブシステム・小田根正明常務＝消費税率アップ分は、集客対策やリストラなどで吸収せざるを得ないのが現状だ。ゲーム料金値上げは業界で統一しないと実施できない。メーカーは今後出荷する機械には、十円単位で料金設定ができる方式を組込んでほしい。

SC遊園協会・宮原久常務＝オペレーターは今回の五%アップでも料金への転嫁は考えないようだが、将来の税率アップに備え、メーカーは転嫁しやすいようなハードシステムを考えておくべきだ。ただ料金値上げにより全体の売上げが下がるとの心配もあるが、客は面白いものは料金に関係なくプレイするので、問題はソフト次第という面もある。

㈲ニュースター・畑晴夫社長＝今後上がり続けていくと思われる消費税には、ゲーム料金値上げで対応するしかない。それには今のうちにAOUで歩調を合わせておく必要がある。

以上、各パネラーはAOUの料金値上げへの意思統一の必要性と、これに対応するメーカー側のシステム開発を求める意見が中心となった。またそれと同時にもう一方で(風営法で規制されている)「営業時間の延長を要望していくべきだ」との意見も出された。

第4回AOUアミューズメントセミナー

第4回AOU・AMセミナーにて、円内左上はユウビスの佐々木耕太郎所長、右上はセガ社の金守暉宏部長、左はナムコの出川敬司部長

AOU・AMセミナーの6人のパネラー(上)と参加者のようす

写真はTDL新アトラクション「ミクロアドベンチャー」の一場面

TDLの「ミクロアドベンチャー」開館

# 立体映像ソフト

## 総工費28億円、偏光グラス方式

東京ディズニーランド(TDL、千葉県浦安市、㈱オリエンタルランド経営)で四月十五日、新アトラクション「ミクロアドベンチャー!」がオープンした。

これは園内〝トゥモローランド〟で昨年撤去されたアトラクション「キャプテンEO」の跡地に新設したもので、総工費約二十八億円をかけて半年の工期で完成した。

「ミクロアドベンチャー!」は偏光眼鏡〝セーフティゴーグル〟をかけて立体映像とさまざまな特殊効果を楽しむもの。映像ソフトは、ディズニー映画「ミクロキッズ」と「ジャイアントベビー」をもとに制作され、同映画に登場した天才発明家〝ウェイン・ザリンスキー博士〟が主人公となり、さまざまなハプニングを引き起こすというもの。

ストーリーは、〝イマジネーション研究所〟で開かれる「発明家大賞」表彰式で博士が大賞を授賞し、その発明品のデモンストレーションが行なわれるが、博士が〝ミクロマシン〟の操作を誤り招待客(来場者)をミクロ化してしまい大パニックになるという内容。ミクロサイズになった観客から見れば、博士の子どもが連れてきた蛇やネズミが巨大となり、それらに踏み潰されそうになるなどの恐怖を味わうことになる。博士の声を高嶋政伸、研究所会長の声を高島忠夫が担当した。

上映時間は約十四分。定員三百六十四名(車イス用スペースもある)。英語と中国語を選択して聞けるヘッドホンも二十六台用意されている。利用料金六百円。

なおTDLには現在、同施設を含め計四十八のアトラクションがある。

甲子園阪神パーク

# 住宅遊園として

入園料無料にしオープン

甲子園阪神パーク（兵庫県西宮市、阪神電気鉄道㈱経営）が、住宅展示場のある遊園地「阪神パーク甲子園住宅遊園」（約八万平方㍍）に生まれ変わり、三月二十二日に開園した。入園料は無料だが、アトラクション、遊園施設利用料、ゲーム料は有料となっている。

阪神パークは九五年一月、阪神大震災のため園内液状化現象や遊園施設の破損など大きな被害を受けた上、電気・水道・ガスなどの復旧が遅れたものの復旧を進め、七月一日に入園料を大人・子どもとも五百円（旧料金大人千三百円、子ども七百円）に値下げして再オープンした。しかしその後も入園者数が低調なことから、九六年十一月五日まででいったん休園にし、一部の施設撤去を含むリニューアルを実施することになった。

これは①戦前から続いている阪神パークらしさを継承する、②地域に根ざした憩いの場を提供する、③被災地阪神間における住宅復興に貢献する――を考慮。入園料を無料にし、まったく新しい遊園地に生まれ変わることにしたもの。このため約三億円の工費を投じた。

同園は二九年（昭和四年）七月に開設された甲子園娯楽場を、三二年に阪神パークと改称したもの。戦争中の四三年四月に閉鎖、戦後は五〇年に再開された。観覧車、メリーゴーランドなど十五種の遊園施設と、ゾウ、キリンなど動物舎、アトラクションホール、ゲームコーナーなどで構成されている。営業は十―十七時。水曜休園（シーズン中は無休）。園内のモデルハウスは十七棟（十七社）あるが、さらに三十三棟まで増える予定。

生まれ変わった甲子園阪神パークの園内のようす

TDL、年間入園者

# 2年連続最高に

ハウステンボスなども好調

東京ディズニーランド（TDL、千葉県浦安市、㈱オリエンタルランド経営）の九六年度（九七年三月まで）の入園者数は、八三年四月十五日開園以来の最高の千七百三十六万八千人となった。前年比二・二%増で、二年連続の過去最高となった。

昨年四月にオープンした「トゥーンタウン」に加え、十一―十二月の「クリスマスファンタジー」、一―三月の「スノーホワイト・スプリング・ロマンス」というイベントを開催したことで、安定した集客ができたとオリエンタルランドでは分析している。なお九六年度の営業日数は、前年より二日間多い三百六十三日だった。

他の主なテーマパークでは、ハウステンボス（長崎県佐世保市、ハウステンボス㈱経営）の九六年度入園者数が、前年比五・五%増の四百二十五万千三百人となった。これは九三年の開業以来の最高で伸び率も最高だった。

スペースワールド（北九州市八幡東区、㈱スペースワールド経営）の九六年度入園者数は、前年比二・四%増の二百十五万人。過去最高で、増加は五年連続。

コナミ、4月から

# ファンクラブ発足

会員の意見、開発に役立てる

コナミは四月初め、同社製品のファンクラブ「コナミエンタテインメントクラブ」の会員募集を開始した。初年度のみ入会金、年会費は無料で、初年度二十万人の会員をめざしている。

同クラブ会員になるとコナミの最新ゲームソフトやオリジナルグッズの情報を一早く入手できるほか、「こんなソフトが欲しい」などの意見をコナミに反映させていくとしている。先着五千人にはオリジナルグッズをプレゼントする。年三回ほど会報を発行する。メンバーには特製メンバーカードを発行。また日本信販、三和カードサービスとの提携カードも選ぶことができる。問い合わせ先＝コナミエンタテインメントクラブ事務局☎045―314―5731。

京都府協、通常総会

# 蕭明彦氏会長に

副会長は西村氏と藤井氏

京都府アミューズメント施設営業者協会（事務局京都、吉田勲会長、会員二十三社）は三月十四日、京都駅前の京都タワーホテルで第十五回通常総会を開き、役員改選により蕭明彦副会長を新会長に選任、また事業年度の移り変わりに伴う予決算案などを承認した。同総会には委任五社を含む十八社が出席した。

吉田会長が挨拶した後、議長となって議案審議に入った。

平成八年度事業活動報告案、収支決算案、九年度事業計画案、予算案はいずれも原案どおり承認された。うち事業計画については、健全営業の啓蒙と業界活性化への努力などを重点要項とし、組織拡充、賭博遊技機追放、青少年対策への協力などを挙げている。

役員改選は任期満了に伴うもので、理事会推薦による役員候補者が異議なく承認された。なお副会長二名のうち一名はセガ社、タイトー、ナムコの三社が持ち回りで務めることになった。新役員態勢は次のとおり。

会長＝蕭明彦氏（㈱パピヨン）、副会長＝西村忠雄氏（ビデオイン・ドリーム）、藤井正道氏（セガ社）。

理事＝増田芳秀氏（ナムコ）、樋口豊氏（タイトー）、名久井俊彦氏（タイコー物産㈱）、吉田勲氏（日本科学遊園㈱）。

監事＝原憲正氏（ビデオイン・マツヤ）、白沙宏之氏（ビデオシステム㈱）。

相談役＝八尾嘉有氏（㈱オーケーファースト）。

議事終了後、来ひんとして府警生活安全部企画課の宮川和夫課長補佐、府防犯協会連合会の芦田孝男専務からそれぞれ挨拶があった。うち宮川課長補佐は、大阪で高額景品の提供が問題化していることに触れ、京都ではそのようなことがないようにと注意を促した。

総会終了後、来ひんも交え懇親会が開かれた。

サミー工業が

# 「サミー」に改称

製造子会社テクノサミー吸収

サミー工業㈱（本社東京、里見治社長）は四月一日付で、製造子会社のテクノサミーを吸収合併し、これに伴い社名をサミー㈱に変更した。同社によるとテクノサミーは九五年七月に分離した子会社で、今年二月六日の臨時株主総会を経て合併した。

サミー工業の九七年三月期の売上高約二百八十億円のうち、七号営業関連は八五%、業務用・家庭用は一五%。経常利益約三十億円。製販一体化による経営効率化と株式公開をめざしてCIを導入した、としている。

サミーは九八年三月期売上高三百五十億円、経常利益五十億円を見込んでおり、今回の合併に伴う役員異動も明らかにした（7めん参照）。

Sammy株式会社

コダックもシール自販機

# 「シールキッズ」

サンワイズと共同開発、発売

日本コダック㈱（本社東京、沢田卓也社長）は、㈱サンワイズ（本社東京、松下清社長）と共同で写真シールプリント機「コダック・イメージマジック・シールキッズ」を開発、四月中旬発売すると三月十七日発表した。

同機はサンワイズ「ハイしーる」をもとに改良を加え開発されたもの。CCDカメラによる撮影画像を十六分割シールにして払い出す基本的な機能に加え、本体上部にコダック製デジタルカメラ「DC25」を直接セットできる端子（シリアルポート）があり、「DC25」の撮影データを写真シール化する機能や、持ち込み写真をシール化するスキャナー（スキャンサイズは最大十×二十九㌢）も組込まれているのが大きな特徴。

このほか利用者の撮影は二回まで撮り直しでき、画像の拡大やトリミングも可能。フレームは次々と新バージョンを供給していく予定。メーカー希望小売価格百十五万円。

日本コダックはカメラ店やコンビニなど同社販売ルートのほか、レンタルビデオ店やカラオケスタジオなどへの販売を進め、AM業界へはサンワイズが担当する。なお同機はAOUエキスポでも参考出品された。

イメージマジック・シールキッズ

山口県協、通常総会

# 萩田会長を再選

県警担当官らが話する

山口県アミューズメント施設営業者協会（事務局宇部市、萩田雅重会長、会員十四社）は三月二十五日、山口市内の防長青年館で第十二回通常総会を開き、役員改選により萩田会長を再選、また事業年度の移り変わりに伴う予決算案などを承認した。同総会には委任八社を含む十三社が出席した。

萩田会長挨拶の後、来ひんとして県警生活安全企画課の星尾警部が健全営業について、また県青少年課の佐伯課長が青少年対策への協力についてそれぞれ話をした。

平成八年度事業報告案、決算案、九年度事業計画案、予算案はいずれも原案どおり承認された。うち事業計画については、会員増強と組織拡充、青少年健全育成など前年度の内容を踏襲したものとなっている。

役員改選は任期満了に伴うもの。副会長三名中一名が交代し、新副会長に細木能行氏（セガ社）が就任、このほかの役員は再任となった。

山口県協総会にて、右側2人が来ひんの星尾警部（左）と佐伯課長



セガ社機構改革

# 4グループ制に

バンダイとの合併に備えて

セガ社は十月一日に予定しているバンダイとの合併に備えた機構改革を四月一日付で実施、十一日に発表した。

合併後の新会社はマルチメディア、アミューズメント、エンタテイメントの三グループ制を採るとされており、このため従来の八グループをアミューズメント、コンシューマ、トイ、コーポレイトスタッフの四グループに再編した。

アミューズメントグループのうち業務用販売部門はAM機器事業本部で、AM販売事業部とAM特機事業部が設けられており、AM販売事業部に国内・アジア販売、欧米販売、AM関連機器販売、AM自販機販売の各部が設けられた。AM特機事業部には七号販売部、カラオケ販売部、カラオケ技術部が設けられている。

オペレーション部門はAM施設事業本部で、デイベロッパー、AMテーマパーク、海外オペレーション、東日本営業、西日本営業の五事業部制となった。

なお合併後の新社名は「セガバンダイ・エンタテイメント」となることが、三月十八日ごろ明らかにされている。

## 人事異動

**セガ・エンタープライゼス**

（4月1日）コンシューマグループ管掌（国内コンシューマ、海外コンシューマ、コンシューマR&D・生産グループ管掌）副社長品質保証本部管掌入交昭一郎氏▽アミューズメントグループ兼アミューズメント機器事業本部管掌兼アミューズメント特機事業部長（アミューズメント機器グループ管掌兼国内販売事業本部長）専務小形武徳氏▽貿易部管掌（国内コンシューマグループ兼海外コンシューマグループ管掌）専務TOY事業部管掌竹下直慶氏▽アミューズメント施設事業本部管掌兼アミューズメントテーマパーク事業部長（アミューズメント施設グループ管掌兼アミューズメントテーマパーク事業本部長）常務永井明氏▽コンシューマR&D・生産本部管掌兼コンシューマハード開発設計本部長（ハードウェアR&Dグループ管掌兼ハードウェア研究開発本部長）常務TOY開発生産本部管掌佐藤秀樹氏▽アミューズメント販売事業部長（アミューズメント機器グループ海外販売事業本部長）取締役中西信夫氏▽コンシューマ事業本部管掌（国内コンシューマ事業本部長）同毛塚敏郎氏▽西日本営業事業部長兼関西支店長（営業事業本部長）同舟越肇氏。

海外オペレーション事業部管掌（カラオケ事業本部長）酒井佳夫氏▽海外オペレーション事業部長、西寛氏▽東日本営業事業部長（新規営業事業部長）和才始氏▽コンシューマ事業本部副本部長、サターン事業部長岡村秀樹氏▽同兼CS事業企画室長（海外コンシューマ事業本部長代行）臼井興胤氏▽コンシューマ事業本部海外事業部長（欧米営業部長）佐藤照茂氏▽コンシューマソフト研究開発本部長（コンシューマソフト研究開発副本部長）石井洋児氏▽メディア統括本部長（メディア本部長）天野泰元氏。

▼機構改革＝［アミューズメントグループ］①アミューズメント機器グループ、アミューズメント施設グループ、アミューズメントR&D・生産グループを統合、アミューズメント機器事業本部、アミューズメント施設事業本部、アミューズメントR&D・生産本部の三事業本部制にする。②アミューズメント機器事業本部で、国内販売事業本部と海外販売事業本部を統合、国内・アジア販売部と欧米販売部、アミューズメント関連機器販売部、アミューズメント自販機販売部を設ける。アミューズメント特機事業部を設け、七号販売部とカラオケ販売部、カラオケ技術部を含める。保守サービス部を設ける。③アミューズメント施設事業本部で、営業事業本部を東日本営業事業部と西日本営業事業部に分割。海外オペレーション部を海外オペレーション事業部に改称、アミューズメントテーマパーク、ディベロッパーの各事業本部を事業部に改称。④アミューズメントR&D・生産本部で、AMハードウェア研究開発部をアミューズメント研究開発本部に移管。

［コンシューマグループ］①国内コンシューマ、海外コンシューマ、コンシューマR&D・生産の三グループをコンシューマ事業本部とコンシューマR&D・生産本部に統合。②コンシューマ事業本部にサターン事業部、マルチメディア事業部、PC事業部、海外事業部を置く。③コンシューマR&D・生産本部にコンシューマソフト研究開発部、コンシューマハード研究開発部、コンシューマ生産本部を置く。

［TOYグループ］TOYグループにTOY事業部とTOY開発生産本部を置く。

［コーポレイトスタッフグループ、その他］①コンシューマグループからメディア本部をメディア統括本部として独立、AMプロモーション部はアミューズメントグループへ、CSプロモーション部はコンシューマグループへそれぞれ移管。②管理本部に貿易部を新設、輸出入業務を一元化する。

**コナミ**

（4月17日）総務部長（人事部長）取締役管理本部長矢野誠氏▽管理本部人事部長（コナミパーラーエンタテイメント社長）小長谷尚平氏▽販売本部営業推進部長、千葉薫氏▽同特販部長（営業推進部長）市田真氏。

**サミー**

（4月1日）常務生産本部長（テクノサミー社長）樋口慶二氏▽常務（取締役）SP営業本部長片本通氏▽取締役社長室長（テクノサミー副社長）中山圭史氏。

**本社移転**

㈱コンパイル＝広島市南区稲荷町二番十六号、広島稲荷町第一生命ビル、☎（082）263―6006、仁井谷正充社長。

ウェッブサイト

「ゲームマシン」のインターネット・ホームページは……

http://www.age.or.jp/x/e-kuni/am.press.htm/amindex.html

論潮

# 立入り調査

「たまごっち」やその類似品をクレーンゲーム機に入れて、低迷するゲーム場の売上げを回復するという例を、首都圏でしばしば見聞する。「たまごっち」は小売り価格が約二千円だから、五百円という自主規制の範囲を大きく越えるし、ニセモノならまた別の問題が生じる。しかし、首都圏では警察も業者団体もこういうことを問題にしたという例を聞かない。

一方、大阪ではこうした「たまごっち」とは別に昨年十二月、府警・保安一課が「高額景品の提供が目立つ」として大阪府協に指摘し、大阪府協は一月、府下のゲーム場百八店を役員が手分けして巡回。十店（九・二%）で高額景品と思われる例があったと二月にまとめ報告し、会員に自粛を促がすことにつなげた。業者団体としては精一杯の努力をした、と評価してよいほどである。

ところが、都道府県協の連合会であるAOUの機関紙によると、この問題で「大阪府警が十二月府下ゲーム場を立入り調査した」ことになる。「立入り」は行政法上の「即時強制」の一種であり、ただならぬ行政権の発動を意味する。風営法で「立入り」は第三十七条で規定されており、「解釈基準第十六」でもさらに説明があるが、要するに報告又は資料の提出で行政目的が十分に達せられる場合はそれで済ませ（立入りは行なわない）、どうしても立入りが必要な場合は「立入証」を警察職員が携帯し関係者に提示するほか、報告書を作成、これを保存する――など定められている。そう簡単な手続きではないのである。

大阪府警も、大阪府協もこうした「立入り」が行なわれたとはしていない。実際は、警察で巡回したところ問題になる例が目についたので事態が悪化する前に大阪府協に伝え、大阪府協がこれに誠実に対応した、ということだろう。警察が持つ権限は確かに大きいが、「立入り調査」はそう簡単に発動できるはずがない、と見るべきではないだろうか。

# 府県別／業態別「許可営業所」

（平成８年12月末現在）

## 許可営業所

| 管区 | 区分／都道府県 | 業態別営業所数 | | | | | | | 業態別備付台数 | | | | | | |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| | | 専業店 | 併設店 | | | 計 | 前年計 | 前年比増減数 | 専業店 | 併設店 | | | 計 | 前年計 | 前年比増減数 |
| | | | 飲食店 | その他 | 小計 | | | | | 飲食店 | その他 | 小計 | | | |
| 北海道 | 道本部 | 188 | 388 | 33 | 421 | 609 | 676 | ▲ 67 | 10,457 | 1,943 | 1,034 | 2,977 | 13,434 | 13,588 | ▲ 154 |
| | 旭川方面 | 31 | 116 | 7 | 123 | 154 | 173 | ▲ 19 | 1,370 | 1,063 | 215 | 1,278 | 2,648 | 2,710 | ▲ 62 |
| | 釧路方面 | 22 | 101 | 4 | 105 | 127 | 130 | ▲ 3 | 1,445 | 480 | 40 | 520 | 1,965 | 1,830 | 135 |
| | 北見方面 | 13 | 124 | | 124 | 137 | 142 | ▲ 5 | 606 | 747 | | 747 | 1,353 | 1,315 | 38 |
| | 函館方面 | 18 | 21 | 3 | 24 | 42 | 58 | ▲ 16 | 1,112 | 74 | 32 | 106 | 1,218 | 861 | 357 |
| | **小計** | **272** | **750** | **47** | **797** | **1,069** | **1,179** | **▲ 110** | **14,990** | **4,307** | **1,321** | **5,628** | **20,618** | **20,304** | **314** |
| 東北 | 青森県 | 79 | 518 | 60 | 578 | 657 | 675 | ▲ 18 | 4,347 | 3,515 | 400 | 3,915 | 8,262 | 7,894 | 368 |
| | 岩手県 | 60 | 157 | 53 | 210 | 270 | 266 | 4 | 2,743 | 908 | 803 | 1,711 | 4,454 | 4,112 | 342 |
| | 宮城県 | 122 | 63 | 48 | 111 | 233 | 245 | ▲ 12 | 6,849 | 567 | 1,088 | 1,655 | 8,504 | 7,924 | 580 |
| | 秋田県 | 62 | 34 | 60 | 94 | 156 | 161 | ▲ 5 | 2,994 | 343 | 668 | 1,011 | 4,005 | 4,011 | ▲ 6 |
| | 山形県 | 40 | 12 | 20 | 32 | 72 | 71 | 1 | 2,453 | 73 | 403 | 476 | 2,929 | 2,766 | 163 |
| | 福島県 | 108 | 33 | 67 | 100 | 208 | 227 | ▲ 19 | 6,832 | 280 | 664 | 944 | 7,776 | 7,638 | 138 |
| | **小計** | **471** | **817** | **308** | **1,125** | **1,596** | **1,645** | **▲ 49** | **26,218** | **5,686** | **4,026** | **9,712** | **35,930** | **34,345** | **1,585** |
| **警視庁** | | **1,519** | **562** | **121** | **683** | **2,202** | **2,277** | **▲ 75** | **70,962** | **5,289** | **1,097** | **6,386** | **77,348** | **77,114** | **234** |
| 関東 | 茨城県 | 137 | 51 | 132 | 183 | 320 | 318 | 2 | 5,510 | 402 | 1,659 | 2,061 | 7,571 | 7,441 | 130 |
| | 栃木県 | 126 | 84 | 177 | 261 | 387 | 388 | ▲ 1 | 7,069 | 527 | 2,781 | 3,308 | 10,377 | 9,240 | 1,137 |
| | 群馬県 | 87 | 30 | 107 | 137 | 224 | 266 | ▲ 42 | 5,157 | 442 | 2,710 | 3,152 | 8,309 | 9,061 | ▲ 752 |
| | 埼玉県 | 370 | 65 | 116 | 181 | 551 | 593 | ▲ 42 | 22,387 | 721 | 1,805 | 2,526 | 24,913 | 24,074 | 839 |
| | 千葉県 | 305 | 76 | 195 | 271 | 576 | 582 | ▲ 6 | 18,130 | 906 | 2,761 | 3,667 | 21,797 | 20,584 | 1,213 |
| | 神奈川県 | 534 | 253 | 145 | 398 | 932 | 911 | 21 | 24,366 | 2,062 | 1,714 | 3,776 | 28,142 | 25,901 | 2,241 |
| | 新潟県 | 117 | 41 | 32 | 73 | 190 | 181 | 9 | 8,285 | 1,317 | 1,182 | 2,499 | 10,784 | 10,173 | 611 |
| | 山梨県 | 52 | 113 | 3 | 116 | 168 | 180 | ▲ 12 | 2,277 | 708 | 30 | 738 | 3,015 | 3,070 | ▲ 55 |
| | 長野県 | 112 | 80 | 43 | 123 | 235 | 239 | ▲ 4 | 5,874 | 776 | 1,803 | 2,579 | 8,453 | 8,141 | 312 |
| | 静岡県 | 200 | 45 | 65 | 110 | 310 | 340 | ▲ 30 | 10,674 | 634 | 854 | 1,488 | 12,162 | 12,142 | 20 |
| | **小計** | **2,040** | **838** | **1,015** | **1,853** | **3,893** | **3,998** | **▲ 105** | **109,729** | **8,495** | **17,299** | **25,794** | **135,523** | **129,827** | **5,696** |
| 中部 | 富山県 | 54 | 58 | 22 | 80 | 134 | 129 | 5 | 2,930 | 618 | 1,364 | 1,982 | 4,912 | 4,001 | 911 |
| | 石川県 | 71 | 98 | 16 | 114 | 185 | 191 | ▲ 6 | 5,466 | 1,078 | 379 | 1,457 | 6,923 | 5,862 | 1,061 |
| | 福井県 | 29 | 277 | 8 | 285 | 314 | 354 | ▲ 40 | 1,547 | 1,049 | 378 | 1,427 | 2,974 | 3,007 | ▲ 33 |
| | 岐阜県 | 120 | 83 | 36 | 119 | 239 | 248 | ▲ 9 | 5,688 | 526 | 1,537 | 2,063 | 7,751 | 7,781 | ▲ 30 |
| | 愛知県 | 560 | 228 | 139 | 367 | 927 | 942 | ▲ 15 | 26,831 | 1,846 | 3,373 | 5,219 | 32,050 | 32,715 | ▲ 665 |
| | 三重県 | 137 | 205 | 80 | 285 | 422 | 435 | ▲ 13 | 6,061 | 1,019 | 2,477 | 3,496 | 9,557 | 9,430 | 127 |
| | **小計** | **971** | **949** | **301** | **1,250** | **2,221** | **2,299** | **▲ 78** | **48,523** | **6,136** | **9,508** | **15,644** | **64,167** | **62,796** | **1,371** |
| 近畿 | 滋賀県 | 38 | 38 | 8 | 46 | 84 | 78 | 6 | 955 | | 117 | 117 | 1,072 | 948 | 124 |
| | 京都府 | 134 | 71 | 21 | 92 | 226 | 229 | ▲ 3 | 7,537 | 341 | 666 | 1,007 | 8,544 | 8,060 | 484 |
| | 大阪府 | 552 | 483 | 86 | 569 | 1,121 | 1,148 | ▲ 27 | 30,909 | 2,590 | 1,048 | 3,638 | 34,547 | 33,993 | 554 |
| | 兵庫県 | 220 | 321 | 44 | 365 | 585 | 596 | ▲ 11 | 11,992 | 2,257 | 1,987 | 4,244 | 16,236 | 15,447 | 789 |
| | 奈良県 | 46 | 91 | 28 | 119 | 165 | 176 | ▲ 11 | 1,232 | 750 | 491 | 1,241 | 2,473 | 2,513 | ▲ 40 |
| | 和歌山県 | 60 | 182 | 36 | 218 | 278 | 294 | ▲ 16 | 2,424 | 1,016 | 468 | 1,484 | 3,908 | 3,619 | 289 |
| | **小計** | **1,050** | **1,186** | **223** | **1,409** | **2,459** | **2,521** | **▲ 62** | **55,049** | **6,954** | **4,777** | **11,731** | **66,780** | **64,580** | **2,200** |
| 中国 | 鳥取県 | 34 | 63 | 4 | 67 | 101 | 98 | 3 | 1,749 | 317 | 144 | 461 | 2,210 | 2,026 | 184 |
| | 島根県 | 32 | 31 | 6 | 37 | 69 | 68 | 1 | 1,422 | 245 | 115 | 360 | 1,782 | 1,631 | 151 |
| | 岡山県 | 103 | 106 | 26 | 132 | 235 | 240 | ▲ 5 | 4,666 | 1,101 | 1,394 | 2,495 | 7,161 | 6,876 | 285 |
| | 広島県 | 174 | 98 | 41 | 139 | 313 | 327 | ▲ 14 | 7,741 | 634 | 1,080 | 1,714 | 9,455 | 9,408 | 47 |
| | 山口県 | 72 | 96 | 24 | 120 | 192 | 211 | ▲ 19 | 4,018 | 576 | 768 | 1,344 | 5,362 | 5,627 | ▲ 265 |
| | **小計** | **415** | **394** | **101** | **495** | **910** | **944** | **▲ 34** | **19,596** | **2,873** | **3,501** | **6,374** | **25,970** | **25,568** | **402** |
| 四国 | 徳島県 | 53 | 39 | 12 | 51 | 104 | 105 | ▲ 1 | 2,279 | 327 | 200 | 527 | 2,806 | 2,286 | 520 |
| | 香川県 | 59 | 95 | 3 | 98 | 157 | 163 | ▲ 6 | 3,640 | 659 | 156 | 815 | 4,455 | 4,532 | ▲ 77 |
| | 愛媛県 | 51 | 62 | 52 | 114 | 165 | 174 | ▲ 9 | 3,070 | 321 | 1,078 | 1,399 | 4,469 | 4,830 | ▲ 361 |
| | 高知県 | 62 | 56 | 1 | 57 | 119 | 117 | 2 | 2,556 | 248 | 26 | 274 | 2,830 | 2,617 | 213 |
| | **小計** | **225** | **252** | **68** | **320** | **545** | **559** | **▲ 14** | **11,545** | **1,555** | **1,460** | **3,015** | **14,560** | **14,265** | **295** |
| 九州 | 福岡県 | 307 | 115 | 127 | 242 | 549 | 583 | ▲ 34 | 16,926 | 676 | 2,064 | 2,740 | 19,666 | 18,736 | 930 |
| | 佐賀県 | 31 | 25 | 32 | 57 | 88 | 92 | ▲ 4 | 1,401 | 393 | 956 | 1,349 | 2,750 | 2,537 | 213 |
| | 長崎県 | 77 | 28 | 29 | 57 | 134 | 137 | ▲ 3 | 3,625 | 87 | 322 | 409 | 4,034 | 4,032 | 2 |
| | 熊本県 | 95 | 110 | 38 | 148 | 243 | 246 | ▲ 3 | 4,851 | 457 | 435 | 892 | 5,743 | 5,068 | 675 |
| | 大分県 | 69 | 290 | 28 | 318 | 387 | 382 | 5 | 2,735 | 1,296 | 390 | 1,686 | 4,421 | 4,391 | 30 |
| | 宮崎県 | 62 | 137 | 14 | 151 | 213 | 252 | ▲ 39 | 3,272 | 638 | 283 | 921 | 4,193 | 4,465 | ▲ 272 |
| | 鹿児島県 | 69 | 428 | 48 | 476 | 545 | 715 | ▲ 170 | 2,581 | 2,753 | 652 | 3,405 | 5,986 | 7,074 | ▲ 1,088 |
| | 沖縄県 | 205 | 774 | 92 | 866 | 1,071 | 1,064 | 7 | 4,327 | 5,695 | 913 | 6,608 | 10,935 | 10,837 | 98 |
| | **小計** | **915** | **1,907** | **408** | **2,315** | **3,230** | **3,471** | **▲ 241** | **39,718** | **11,995** | **6,015** | **18,010** | **57,728** | **57,140** | **588** |
| **合計** | | **7,878** | **7,655** | **2,592** | **10,247** | **18,125** | **18,893** | **▲ 768** | **396,330** | **53,290** | **49,004** | **102,294** | **498,624** | **485,939** | **12,685** |
| **構成比** | | **43.5%** | **42.2%** | **14.3%** | **56.5%** | **100.0%** | | **▲ 4.1%** | **79.5%** | **10.7%** | **9.8%** | **20.5%** | **100.0%** | | **2.6%** |



# 「その他の営業所」多い北海道

（平成８年12月末現在）

## その他の営業所

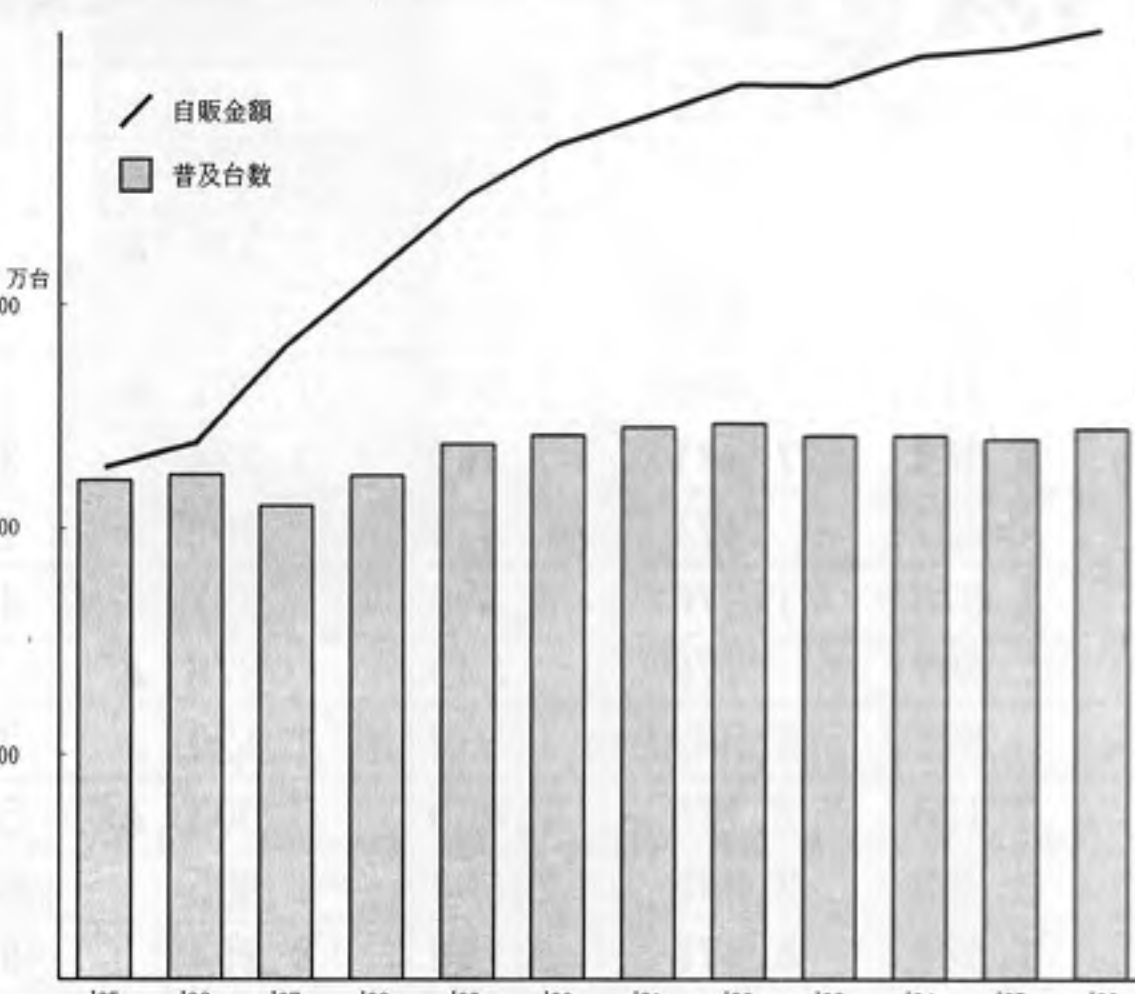
| 管区 | 区分／都道府県 | 業態別営業所数 | | | | | | | 業態別備付台数 | | | | | | |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| | | 専業店 | 併設店 | | | 計 | 前年計 | 前年比増減数 | 専業店 | 併設店 | | | 計 | 前年計 | 前年比増減数 |
| | | | 飲食店 | その他 | 小計 | | | | | 飲食店 | その他 | 小計 | | | |
| 北海道 | 道本部 | | 546 | 323 | 869 | 869 | 995 | ▲ 126 | | 779 | 2,428 | 3,207 | 3,207 | 2,882 | 325 |
| | 旭川方面 | | 44 | 66 | 110 | 110 | 111 | ▲ 1 | | 73 | 1,377 | 1,450 | 1,450 | 1,408 | 42 |
| | 釧路方面 | | 26 | 95 | 121 | 121 | 121 | 0 | | 69 | 1,155 | 1,224 | 1,224 | 1,246 | ▲ 22 |
| | 北見方面 | 1 | 64 | 34 | 98 | 99 | 94 | 5 | 18 | 132 | 468 | 600 | 618 | 591 | 27 |
| | 函館方面 | | 50 | 78 | 128 | 128 | 132 | ▲ 4 | | 82 | 918 | 1,000 | 1,000 | 1,007 | ▲ 7 |
| | **小計** | **1** | **730** | **596** | **1,326** | **1,327** | **1,453** | **▲ 126** | **18** | **1,135** | **6,346** | **7,481** | **7,499** | **7,134** | **365** |
| 東北 | 青森県 | | 24 | 35 | 59 | 59 | 77 | ▲ 18 | | 43 | 431 | 474 | 474 | 302 | 172 |
| | 岩手県 | 3 | 91 | 95 | 186 | 189 | 143 | 46 | 114 | 201 | 1,075 | 1,276 | 1,390 | 897 | 493 |
| | 宮城県 | 2 | 114 | 49 | 163 | 165 | 177 | ▲ 12 | 73 | 179 | 597 | 776 | 849 | 878 | ▲ 29 |
| | 秋田県 | | 114 | 61 | 175 | 175 | 169 | 6 | | 511 | 821 | 1,332 | 1,332 | 1,129 | 203 |
| | 山形県 | 5 | 6 | 73 | 79 | 84 | 173 | ▲ 89 | 285 | 19 | 2,156 | 2,175 | 2,460 | 3,003 | ▲ 543 |
| | 福島県 | 2 | 93 | 236 | 329 | 331 | 314 | 17 | 58 | 238 | 2,308 | 2,546 | 2,604 | 1,995 | 609 |
| | **小計** | **12** | **442** | **549** | **991** | **1,003** | **1,053** | **▲ 50** | **530** | **1,191** | **7,388** | **8,579** | **9,109** | **8,204** | **905** |
| **警視庁** | | | **621** | **145** | **766** | **766** | **774** | **▲ 8** | | **1,183** | **3,148** | **4,331** | **4,331** | **4,354** | **▲ 23** |
| 関東 | 茨城県 | 6 | 47 | 56 | 103 | 109 | 106 | 3 | 95 | 88 | 1,077 | 1,165 | 1,260 | 1,187 | 73 |
| | 栃木県 | | 56 | 96 | 152 | 152 | 152 | 0 | | 116 | 2,421 | 2,537 | 2,537 | 2,066 | 471 |
| | 群馬県 | | 45 | 132 | 177 | 177 | 192 | ▲ 15 | | 81 | 1,347 | 1,428 | 1,428 | 1,330 | 98 |
| | 埼玉県 | 4 | 68 | 157 | 225 | 229 | 241 | ▲ 12 | 73 | 177 | 1,723 | 1,900 | 1,973 | 1,982 | ▲ 9 |
| | 千葉県 | | 32 | 122 | 154 | 154 | 128 | 26 | | 110 | 2,247 | 2,357 | 2,357 | 1,810 | 547 |
| | 神奈川県 | 1 | 29 | 32 | 61 | 62 | 56 | 6 | 25 | 49 | 370 | 419 | 444 | 722 | ▲ 278 |
| | 新潟県 | 2 | 110 | 176 | 286 | 288 | 275 | 13 | 254 | 292 | 1,400 | 1,692 | 1,946 | 1,722 | 224 |
| | 山梨県 | | 55 | 162 | 217 | 217 | 223 | ▲ 6 | | 83 | 854 | 937 | 937 | 970 | ▲ 33 |
| | 長野県 | | 194 | 213 | 407 | 407 | 445 | ▲ 38 | | 405 | 1,109 | 1,514 | 1,514 | 1,359 | 155 |
| | 静岡県 | 3 | 343 | 607 | 950 | 953 | 937 | 16 | 95 | 699 | 4,825 | 5,524 | 5,619 | 6,027 | ▲ 408 |
| | **小計** | **16** | **979** | **1,753** | **2,732** | **2,748** | **2,755** | **▲ 7** | **542** | **2,100** | **17,373** | **19,473** | **20,015** | **19,175** | **840** |
| 中部 | 富山県 | 1 | 123 | 82 | 205 | 206 | 228 | ▲ 22 | 105 | 224 | 1,003 | 1,227 | 1,332 | 1,359 | ▲ 27 |
| | 石川県 | | 535 | 177 | 712 | 712 | 730 | ▲ 18 | | 871 | 1,379 | 2,250 | 2,250 | 2,474 | ▲ 224 |
| | 福井県 | 11 | 203 | 99 | 302 | 313 | 307 | 6 | 579 | 370 | 1,409 | 1,779 | 2,358 | 1,986 | 372 |
| | 岐阜県 | 1 | 400 | 152 | 552 | 553 | 629 | ▲ 76 | 92 | 884 | 1,654 | 2,538 | 2,630 | 2,551 | 79 |
| | 愛知県 | | 1,230 | 87 | 1,317 | 1,317 | 2,681 | ▲ 1,364 | | 1,865 | 309 | 2,174 | 2,174 | 5,287 | ▲ 3,113 |
| | 三重県 | 5 | 226 | 80 | 306 | 311 | 307 | 4 | 78 | 357 | 619 | 976 | 1,054 | 972 | 82 |
| | **小計** | **18** | **2,717** | **677** | **3,394** | **3,412** | **4,882** | **▲ 1,470** | **854** | **4,571** | **6,373** | **10,944** | **11,798** | **14,629** | **▲ 2,831** |
| 近畿 | 滋賀県 | | 48 | 48 | 96 | 96 | 91 | 5 | | 56 | 270 | 326 | 326 | 2,091 | ▲ 1,765 |
| | 京都府 | 5 | 92 | 54 | 146 | 151 | 172 | ▲ 21 | 153 | 160 | 936 | 1,096 | 1,249 | 884 | 365 |
| | 大阪府 | 1 | 629 | 131 | 760 | 761 | 829 | ▲ 68 | 15 | 1,249 | 1,745 | 2,994 | 3,009 | 3,099 | ▲ 90 |
| | 兵庫県 | | 275 | 157 | 432 | 432 | 520 | ▲ 88 | | 667 | 2,065 | 2,732 | 2,732 | 3,462 | ▲ 730 |
| | 奈良県 | | 7 | 18 | 25 | 25 | 56 | ▲ 31 | | 70 | 235 | 305 | 305 | 425 | ▲ 120 |
| | 和歌山県 | | 138 | 57 | 195 | 195 | 212 | ▲ 17 | | 278 | 1,120 | 1,398 | 1,398 | 1,508 | ▲ 110 |
| | **小計** | **6** | **1,189** | **465** | **1,654** | **1,660** | **1,880** | **▲ 220** | **168** | **2,480** | **6,371** | **8,851** | **9,019** | **11,469** | **▲ 2,450** |
| 中国 | 鳥取県 | | 134 | 72 | 206 | 206 | 204 | 2 | | 243 | 849 | 1,092 | 1,092 | 980 | 112 |
| | 島根県 | | 151 | 38 | 189 | 189 | 210 | ▲ 21 | | 244 | 404 | 648 | 648 | 756 | ▲ 108 |
| | 岡山県 | 2 | 46 | 81 | 127 | 129 | 124 | 5 | 33 | 108 | 1,518 | 1,626 | 1,659 | 1,141 | 518 |
| | 広島県 | | 201 | 83 | 284 | 284 | 299 | ▲ 15 | | 324 | 643 | 967 | 967 | 793 | 174 |
| | 山口県 | 1 | 47 | 65 | 112 | 113 | 84 | 29 | 28 | 114 | 941 | 1,055 | 1,083 | 993 | 90 |
| | **小計** | **3** | **579** | **339** | **918** | **921** | **921** | **0** | **61** | **1,033** | **4,355** | **5,388** | **5,449** | **4,663** | **786** |
| 四国 | 徳島県 | | 211 | 98 | 309 | 309 | 330 | ▲ 21 | | 301 | 925 | 1,226 | 1,226 | 1,052 | 174 |
| | 香川県 | | 130 | 71 | 201 | 201 | 207 | ▲ 6 | | 275 | 1,143 | 1,418 | 1,418 | 1,289 | 129 |
| | 愛媛県 | | 53 | 64 | 117 | 117 | 119 | ▲ 2 | | 157 | 565 | 722 | 722 | 750 | ▲ 28 |
| | 高知県 | | 148 | 43 | 191 | 191 | 213 | ▲ 22 | | 230 | 329 | 559 | 559 | 538 | 21 |
| | **小計** | | **542** | **276** | **818** | **818** | **869** | **▲ 51** | | **963** | **2,962** | **3,925** | **3,925** | **3,629** | **296** |
| 九州 | 福岡県 | 2 | 130 | 77 | 207 | 209 | 226 | ▲ 17 | 95 | 151 | 1,178 | 1,329 | 1,424 | 1,238 | 186 |
| | 佐賀県 | | 17 | 32 | 49 | 49 | 47 | 2 | | 85 | 418 | 503 | 503 | 478 | 25 |
| | 長崎県 | 4 | 69 | 118 | 187 | 191 | 191 | 0 | 59 | 104 | 689 | 793 | 852 | 933 | ▲ 81 |
| | 熊本県 | 10 | 52 | 160 | 212 | 222 | 221 | 1 | 63 | 127 | 1,549 | 1,676 | 1,739 | 1,442 | 297 |
| | 大分県 | 1 | 58 | 73 | 131 | 132 | 138 | ▲ 6 | 36 | 98 | 729 | 827 | 863 | 460 | 403 |
| | 宮崎県 | | 110 | 50 | 160 | 160 | 164 | ▲ 4 | | 224 | 492 | 716 | 716 | 555 | 161 |
| | 鹿児島県 | | 96 | 47 | 143 | 143 | 157 | ▲ 14 | | 321 | 679 | 1,000 | 1,000 | 805 | 195 |
| | 沖縄県 | | 6 | 25 | 31 | 31 | 6 | 25 | | 11 | 276 | 287 | 287 | 37 | 250 |
| | **小計** | **17** | **538** | **582** | **1,120** | **1,137** | **1,150** | **▲ 13** | **253** | **1,121** | **6,010** | **7,131** | **7,384** | **5,948** | **1,436** |
| **合計** | | **73** | **8,337** | **5,382** | **13,719** | **13,792** | **15,737** | **▲ 1,945** | **2,426** | **15,777** | **60,326** | **76,103** | **78,529** | **79,205** | **▲ 676** |
| **構成比** | | **0.5%** | **60.4%** | **39.0%** | **99.5%** | **100.0%** | | **▲12.4%** | **3.1%** | **20.1%** | **76.8%** | **96.9%** | **100.0%** | | **▲ 0.9%** |

# １人年間利用5.5万円

## 自販機の売上高が堅調な伸び、プリント自販も含む

日本の自動販売機（自販機）の九六年の普及台数とその中身商品の売上高（自販金額）は、いずれも堅調な伸びを示した。

日本自動販売機工業会（事務局東京、☎3343−1−7443、牛久保雅美会長）がこのほどまとめた九六年版「自販機普及台数及び年間自販金額」によると、九六年十二月末現在の自販機と自動サービス機（両替機、パチンコ玉・メダル貸機、コインロッカーなど）の普及台数は、五百四十四万五百七十台と前年比〇・八％（約四万五千台）増となった。

この増加について同工業会では、「オフィスベンダーシステムの進展により飲料自販機を中心にインドアでの新設が増えたことに加え、ネットワーク型やプリント機能付きの自販機など、新しい分野のすそ野が広がりつつあることによるもの」と分析、AM自販機の急増も普及に貢献したとしている。

普及台数の機種別構成比は飲料自販機が全体の四七・四％を占め最も多く、次いで自動サービス機二二・六％、玩具や日用雑貨、シールプリントなどの自販機が一六・六％、たばこ自販機九・三％、食品自販機三・三％で、この比率は従来とほぼ同じ。うち飲料自販機では清涼飲料機と牛乳機がオフィスなどで台数が増えたが、アルコール機は増減なし、コーヒー機は減少した。

中身商品および自動サービス機による自販金額の合計は六兆六千百二十六億円で前年比一・九％増となった。同工業会では、「円安傾向や厳しい雇用情勢の影響などで個人消費が低迷したものの、自販金額は主力の清涼飲料のトータルマーケットが引き続き拡大したことにより堅調な伸びを示した。この自販金額は、国民一人当たり自販機を通じて年間約五万五千円の買物をした計算になる」と解説。

自販金額の商品別構成比は、飲料四三・九％、券類二二・四％、たばこ二三・四％の順で多く、この三種類で全体の九一・七％を占めている。

### 年別普及台数と年間自販金額の推移

| 年 | 普及台数(台) | 前年比(%) | 自販金額(千円) | 前年比(%) |
|---|---|---|---|---|
| '85（昭60） | 5,215,800 | 101.5 | 3,578,530,560 | 106.5 |
| '86（昭61） | 5,242,880 | 100.5 | 3,753,893,350 | 104.9 |
| '87（昭62） | 5,101,340 | 97.3 | 4,436,285,790 | 118.2 |
| '88（昭63） | 5,238,890 | 102.7 | 4,959,894,666 | 111.8 |
| '89（平元） | 5,375,590 | 102.6 | 5,475,532,235 | 110.4 |
| '90（平２） | 5,416,370 | 100.8 | 5,823,506,991 | 106.4 |
| '91（平３） | 5,449,760 | 100.6 | 6,020,651,045 | 103.4 |
| '92（平４） | 5,466,110 | 100.3 | 6,240,528,321 | 103.7 |
| '93（平５） | 5,409,430 | 99.0 | 6,231,150,901 | 99.8 |
| '94（平６） | 5,412,460 | 100.1 | 6,435,228,108 | 103.3 |
| '95（平７） | 5,395,660 | 99.7 | 6,488,295,457 | 100.8 |
| '96（平８） | 5,440,570 | 100.8 | 6,612,568,860 | 101.9 |

### 機種別普及状況

平成８年12月末現在

総台数 5,440,570台

飲料自販機 2,580,590台 47.4%
- 清涼飲料 37.1%
- 牛乳 3.1%
- コーヒー・ココア 3.8%
- 酒・ビール 3.4%

食品自販機 181,440台 3.3%
- ガム・キャンディ他 1.2%
- パン・ケーキ・弁当・麺類他 1.3%
- アイスクリーム他 0.8%

たばこ自販機 504,460台 9.3%

券類自販機 40,590台 0.8%
- 乗車券 0.4%
- 食券・入場券他 0.4%

その他自販機 904,510台 16.6%
- 切手・新聞・雑誌他 0.2%
- カミソリ・靴下他 2.6%
- 生理・産制用品 1.2%
- 乾電池・玩具・カード他 12.6%

自動サービス機 1,228,980台 22.6%
- 両替機 1.6%
- パチンコ玉貸機他 0.7%
- コインロッカー・パーキングメーター他 20.3%

日本自販機工業会調べ

## 米国「リプレイ」誌　プレイヤーズ・チョイス

4月号から

### アップライト・ビデオ

| | 機種名（メーカー名） | 評価 |
|---|---|---|
| 1 | エリア51（アタリゲームズ） | 8.53 |
| 2 | ソリテヤーチャレンジ（ダイナモ） | 8.50 |
| 3 | バーチャファイター　3（セガ社） | 8.50 |
| 4 | トーナメント・ゴールデンティー３Ｄゴルフ（ＩＴＣ） | 8.00 |
| 5 | ポイントブランク〔ガンバレット〕（ナムコ） | 8.00 |
| 6 | ダイハード・アーケード〔ダイナマイト刑事〕（セガ社） | 7.75 |
| 7 | バーチャコップ　2（セガ社） | 7.72 |
| 8 | バーチャコップ（セガ社） | 7.20 |
| 9 | リーサルエンフォーサーズ（コナミ） | 7.05 |
| 10 | リーサルエンフォーサーズ　II（コナミ） | 7.02 |
| 11 | テッケン〔鉄拳〕（ナムコ） | 7.00 |
| 12 | クリプトキラー〔ヘンリーエクスプローラーズ〕（コナミ） | 7.00 |
| 13 | ロック&ローデッド〔ガンハード〕（データイースト） | 7.00 |
| 14 | トーナメント・ソリテヤー（ダイナモ） | 6.93 |
| 15 | ＮＢＡハングタイム（ミッドウェー） | 6.90 |

### デラックス型・ビデオ（シットダウン、コックピット、アーケードアトラクション）

| | 機種名（メーカー名） | 評価 |
|---|---|---|
| 1 | クルージンワールド（ミッドウェー） | 9.67 |
| 2 | アルペンレーサー　2（ナムコ） | 9.60 |
| 3 | サンフランシスコラッシュ（アタリゲームズ） | 9.38 |
| 4 | ワインディングヒート（コナミ） | 9.00 |
| 5 | デイトナＵＳＡ（セガ社） | 8.67 |
| 6 | ガンブレード・ニューヨーク（セガ社） | 8.63 |
| 7 | クルージンＵＳＡ（ミッドウェー） | 8.57 |
| 8 | アルペンサーファー（ナムコ） | 8.50 |
| 9 | デイトナＵＳＡ―スペシャルエディション（セガ社） | 8.42 |
| 10 | タイムクライシス（ナムコ） | 8.31 |
| 11 | コップス（アタリゲームズ） | 8.22 |
| 12 | アルペンレーサー（ナムコ） | 8.00 |
| 13 | セガラリー（セガ社） | 7.67 |
| 14 | バーチャロン（セガ社） | 7.67 |
| 15 | インディ500（セガ社） | 7.55 |

### ビデオ・ソフトウェア

| | 機種名（メーカー名） | 評価 |
|---|---|---|
| 1 | ゴールデンティー'97（ＩＴＣ） | 8.93 |
| 2 | ライデン・ファイターズ（セイブ／ファブテック） | 8.31 |
| 3 | Ｘメンｖｓストリートファイター（カプコン） | 8.24 |
| 4 | ゴールデンティー３Ｄゴルフ（ＩＴＣ） | 7.90 |
| 5 | パン　3（ミッチェル／ワールドワイドビデオ） | 7.89 |
| 6 | リーサルジャスティス（コインオブインターナショナル） | 7.83 |
| 7 | ポリストレーナー（Ｐ&Ｐマーケティング） | 7.81 |
| 8 | ストリートファイターＥＸ（カプコン） | 7.75 |
| 9 | テッケン　2〔鉄拳2〕（ナムコ） | 7.43 |
| 10 | ライデン〔雷電〕ＤＸ（セイブ／ファブテック） | 7.42 |
| 11 | ＮＢＡマキシマム・ハングタイム（ミッドウェー） | 7.35 |
| 12 | スーパーパズルファイター　2（カプコン） | 7.29 |
| 13 | メタルスラッグ（ＳＮＫネオジオ） | 7.26 |
| 14 | ソウルエッジ　2＋（ナムコ） | 7.26 |
| 15 | １９ＸＸ（カプコン） | 7.25 |
| 16 | バイパー・フェイズワン（セイブ／ファブテック） | 7.20 |
| 17 | ナムココレクションズｖｏｌ．１（ナムコ） | 7.17 |
| 18 | ネオターフマスター〔ビッグトーナメントゴルフ〕（ＳＮＫネオジオ） | 7.15 |
| 19 | ストライカーズ1945（彩京／ワールドワイドビデオ） | 7.14 |
| 20 | グレイト1000マイルラリー　2（カネコ） | 7.11 |
| 21 | グレート1000マイルラリー（カネコ） | 7.07 |
| 22 | ツインイーグル　II（セタ） | 7.00 |
| 23 | バスタムーブ〔パズルボブル〕（タイトー／ＳＮＫネオジオ） | 6.97 |
| 24 | ワールドクラス・ボウリング（ＩＴＣ） | 6.92 |
| 25 | ナムココレクションズｖｏｌ．２（ナムコ） | 6.92 |

### フリッパー

| | 機種名（メーカー名） | 評価 |
|---|---|---|
| 1 | インデペンデンスデー（セガ・ピンボール） | 8.62 |
| 2 | スケアドスティフ（ミッドウェー） | 8.38 |
| 3 | アタック・フロム・マーズ（ミッドウェー） | 8.27 |
| 4 | アラビアンナイト（ウィリアムズ） | 8.00 |
| 5 | スペースジャム（セガ・ピンボール） | 7.90 |
| 6 | アダムスファミリー（ミッドウェー） | 7.88 |
| 7 | ジャンクヤード（ウィリアムズ） | 7.67 |

 《本紙特約》調査方法は本紙「ベストヒットゲームズ25」と同様だが、アップライト中心の米国市場なので分類など異なる点がある。日本語版にするに当たり機種名、開発メーカー名などの註を加えた。

# 最新のCG技術が最高の爽快感を生む!!

## オシャレでカワイイ景品たちが続々登場!

**ネオミニ**

●使用電源:AC100V(50/60Hz)
●消費電力:45W ●本体重量:31kg
●本体外形寸法(mm):
幅488×奥行518×全高784

株式会社 エス・エヌ・ケイ
本社 〒564 大阪府吹田市豊津町18-12 TEL.06(339)3311(大代表)
大阪販売 〒564 大阪府吹田市豊津町18-12 TEL.06(339)5588 FAX.06(338)9506
大阪特機事業部 〒564 大阪府吹田市豊津町18-12 TEL.06(339)6150 FAX.06(338)9506
東京支店販売 〒102 東京都千代田区紀尾井町3-8(第2紀尾井町ビル) TEL.03(5275)2737 FAX.03(3222)7422
東京特機事業部 〒102 東京都千代田区紀尾井町3-8(第2紀尾井町ビル) TEL.03(5275)2733 FAX.03(3222)7422
札幌支店 〒065 北海道札幌市東区北48条東15-2-36 TEL.011(752)6364 FAX.011(731)6446
仙台支店 〒983 宮城県仙台市宮城野区萩野町4-2-25 TEL.022(284)0191 FAX.022(284)0193
名古屋支店 〒465 愛知県名古屋市名東区陸前町3001 TEL.052(702)8522 FAX.052(702)8545
大阪販売広島駐在 〒731-01 広島県広島市安佐南区祇園町3-32-1 TEL.082(871)8317 FAX.082(871)5303
大阪販売高松駐在 〒760 香川県高松市福岡町2-13-17 TEL.0878(23)3371 FAX.0878(23)0920
福岡支店 〒812 福岡県福岡市博多区豊2-4-19 TEL.092(413)6156 FAX.092(413)8740
SNK CORPORATION 18-12 TOYOTSU-CHO,SUITA-SHI,OSAKA,564,JAPAN. PHONE. 06(339)5577 FAX.06(338)7175



The Future Is Now SNK

新登場

# ネオプリ テディベア

リミテッドカセット

©SNK1997

オリジナルカーテンもご用意!

## お待ちかね!テディベアフレーム新登場!!

みなさまご存知の「テディベア」がネオプリフレームになりました。
幅広い人気と高いネームバリューがポイントです!

## ネオプリントマルチは、カセットの差し込み口が2スロット。

上段のスロットには
ネオプリント・ネオプリントマルチ対応カセットを。
下段のスロットにはタイムリーにリミテッドカセットをセット。
**2本のカセットが使えるのはネオプリントマルチだけ!**

## ネオプリダルメシアンズ

わんっ!とデビューだ!ダルメシアンだ!!
女子高生を中心に大人気の、
かわいいダルメシアンが
ネオプリカセットに登場!

ネオプリ ダルメシアンズ

©SNK1997

リミテッドカセット

オリジナルカーテンもご用意!

貴店のネオプリントが
**ネオプリントマルチ**になる!
**改造キット**も登場!!

**カスタム・フレーム(受注生産フレーム)**

ロケーションの特色をきわだたせる、オリジナルフレームの作製も承ります。

NEO プリント Multi™

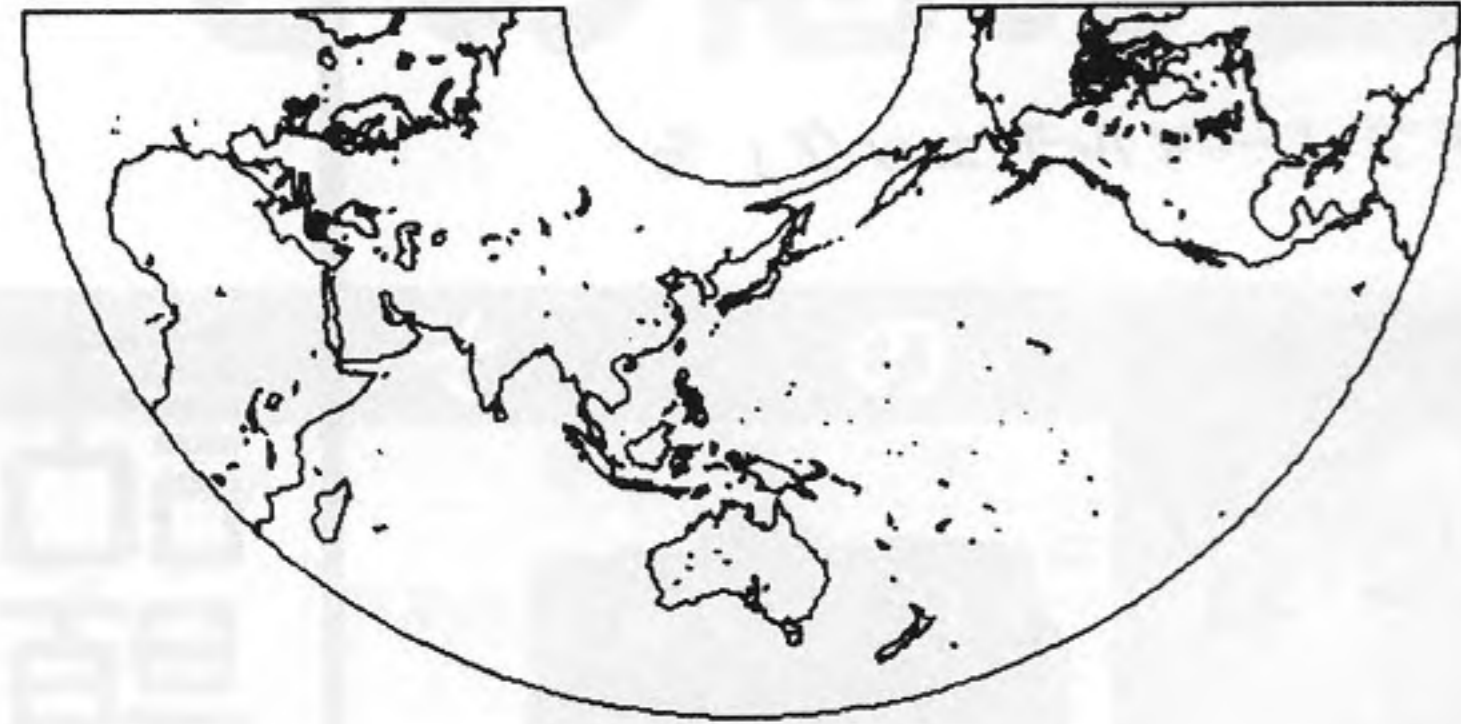
◆フレーム交換は簡単なROMカセット方式 ◆人気のマルチフレーム&カラーセレクト機能 ◆信頼性の高いロール式プリンターを採用

●使用電源:AC100V±10 (50/60Hz) ●消費電力:260W
●本体重量:134kg ●本体外形寸法(mm):
幅680×奥行1227×全高1925

※仕様は予告なく変更することがあります。
あらかじめご了承ください。

●「ネオプリテディベア」、「ネオプリダルメシアンズ」は、
「ネオプリカセット・スプリングバージョン」を上段スロットに差し込んだ状態でないと動作しません。

# 海外ニュース

INTERNATIONAL AMUSEMENT NEWS

## 「ゲームワークス・シアトル」斬新なデザインで開業

### 5月10日にはラスベガス店もオープン

米国セガ・ゲームワークス社（本社カリフォルニア州ユニバーサルシティ、マイケル・モントゴメリー社長兼COO）は二〇〇二年までに世界中で百ヵ所開設する新タイプのゲーム場「ゲームワークス」の一号店、ゲームワークスシアトルを三月十五日、人気番組「MTV」とタイアップして大々的にオープンした。

同社はセガ社、ユニバーサル・スタジオ社（旧名MCA社）、ドリームワークス社の合弁会社。「ゲームワークス」の展開が主な業務だが、他に「セガシティ」などゲーム場経営担当の「ゲームズオペレーション」、北米および南米でセガ社業務用の独占販売を担当する「ゲームセールス」の二部門がある。

「セガゲームワークスシアトル」は、シアトルのダウンタウン（中心街）にあるイースト・メリディアル・コンプレックス内の二フロア（約二千七百平方㍍）に開設。スチーブン・スピルバーグ氏が基本設計し、元ディズニー・イマジニアリング社のジョン・スノッディ氏らがデザインを担当した。投資額は一千万ドル（約十二億円）とのこと。

一階の「ローディングデッキ」に最新のTVゲーム機など、「ジ・アリーナ」に「バーチャル・リアリティ」、「ゲームアーク」などオリジナルゲーム機、二階の「ロフト」にインターネットラウンジ、パーティールーム、飲食コーナー（ビールもある）など、一階に「ゲームワークス」ブランド商品小売店を設けた。

また二人で楽しめるようにした「カップルズエリア」、古典的TVゲームを楽しめる「ビンテージ」コーナーもある。TVゲーム機など計二百台はすべてプリペイドカードを使って利用される。

店内のデザインも斬新で、個性の強いスタッフが運営を支えるなど特徴が多く、話題を集めそうだ。

二号店は五月十日、ラスベガスの「ザ・ショーケース」内でオープンする（約四千三百平方㍍）。これはMGMグランドホテルのライオンの入口に並ぶ大型商業施設で、九六年十二月開業の「オールスターカフェ」などが入っている建物。

「ゲームワークス・シアトル」の店内（吹き抜け部分）

「ゲームワークス・シアトル」で、下は「ビンテージ」コーナー

## イタリア、春のショー　AMTV機好調

### 市場妨げるギャンブル機

イタリアの春のAM機器展、「エナダ・プリマベーラ」（春のEnada）97は三月六―九日、リミニで開かれ、協力出展を含め二百三十一社（前年百七十社）が出展、一万三千五百人（一万二千四百人）の業者が訪れた。うち外国からは前年比三五％増の千四十三人で、会場も大きくなり盛り上がった。

イタリアではギャンブル機が禁止されているが、九五年十月に施行された法律で最高十回のフリーゲームを可能にするトークン、クーポン券の払い出しが容認されたことから、リデムプションゲーム機はともかく、AWP機（射幸遊技機）がはびこる結果となった。このためイタリア政府は射幸性の高いAWP機や違法なTVポーカーゲーム機の追放を進めているが、SAPAR、Sindutなどの業者団体はフリープレイ十回を三十回に拡大するよう求めるなど、混乱が続いている。

AMゲームのうちTVゲーム機は需要があり日米の製品が多数展示されたが、その多くは完成品タイプで、基板タイプが不足していると指摘されている。新傾向として卓上型タッチスクリーン式のTVクイズゲーム機が今後伸びると見られている。フリッパーの需要はイタリアでも少なくなったとのこと。

AWP機をイタリアに持ち込んだ英国などのAWP機メーカーは、その結果は大失敗だと認めるほどだが、まだイタリア国内には三万台ものAWP機があるとのこと。ギャンブル機を一掃してAM機市場を拡大するのか、AWP機を中心とするギャンブル機市場に変質してしまうのか、イタリアはその岐路に立たされている。

## セガAMヨーロッパ社で欧州販売を再編

### ロケ運営子会社は社名変更

セガ社の欧州業務用販売子会社は英国のディスレジャー社、フランスのプルミエ・ロワジール・フランス社など八社ほどあるが、これらを三月一日付でセガ・アミューズメンツ・ヨーロッパ社（本社ニューマルデン）として再編。これに伴い欧州オペレーション子会社のセガ・アミューズメンツ・ヨーロッパ社はセガ・オペレーションズUK社に社名変更した。

欧州での業務用販売が拡大しているための再編とされているが、具体的にどの範囲までの子会社が対象となり、どう再編したのかなどの細かい説明はない。再編の結果セガ・アミューズメンツ・ヨーロッパ社は、①セガ・セールス・ディビジョン（清田征房氏が担当）、②ディス・レジャー（ボブ・ディス氏が担当）、③セガ・マニュファクチュアリングUK（宮島賢治氏が担当）の三部門で構成されることになった。

同社の共同会長には清田氏とディス氏が就任。年商二億万ドルの連結売上げをめざす。清田氏はセガ・オペレーションズUK社の社長を兼任しており、同社は一年以内に欧州でのロケーションを二倍に増やす計画だとしている。

**International Trade Show**

| Show | Date |
|---|---|
| Welcome'97 (Istanbul, Turkey) | May.9-10 |
| Victorian Amusement Machine Expo (Melbourne, Australia) | May.15-16 |
| Fun Asia (Jakarta, Indonesia) | Jun. 6-8 |
| Electronic Entertainment Expo [E3] (Atlanta, U.S.A.) | Jun. 19-21 |
| Expo Diversiones'97 (Guadalajara, Mexico) | Jun. 19-21 |
| TiLE'97 (Strasbourg, France) | Jun. 24-26 |
| Salex'97 (Sao Paulo, Brazil) | Jul. 25-27 |
| Leisure & Amusement'97 (Jakarta, Indonesia) | Aug.1-3 |
| Exime (Mexico City, Mexico) | Aug.13-14 |
| Asian Amusement & ITPE (Singapore) | Aug.27-28 |
| JAMMA Show (Tokyo, Japan) | Sep.18-21 |
| Fun Expo'97 (Las Vegas, U.S.A.) | Sep. 23-26 |
| China Amusement Expo (Beijing, China) | Sep. 25-29 |
| LIW'97 (Birmingham, UK) | Sep.30-Oct.1 |
| FER-Interazar'97 (Madrid, Spain) | Oct. 1-3 |
| World Gaming Expo'97 (Las Vegas, U.S.A.) | Oct. 14-16 |
| ENADA (Rome, Italy) | Oct. 16-19 |
| AMOA'97 (Atlanta, U.S.A.) | Oct. 23-25 |
| Asia Amusement Machine Show (Singapore) | Nov.14-16 |
| IAAPA'97 (Orlando, U.S.A.) | Nov.19-22 |

## 電子銃ゲームで新たに協会設立

### Q-Zarなど13社が協力

一定空間を電子銃で撃ち合うという「レーザータグ」の協会、インターナショナル・レーザータグ・アソシエーション」（ILTA、事務局インディアナポリス）が発足した、と同協会が三月十三日に発表した。同協会はIAAPA、IAFECなどにも加入し、PRに努めるとしている。

創設メーカーはQ-Zar社、フォトンQEI社、レーザーゲームズ・アソシエーツ社など十三社。ILTAではレーザータグのメーカーだけでなく、ディストリビューターやオペレーターにも加入を促したいとしている（会長など役員については発表していない）。

ILTAでは次のとおりインターネットのホームページを開設、レーザータグについての情報サービスを実施している。

http://www.lasertag.org.

## アクレイム・コインオプ社社長にJパシーブ氏

米国アクレイム・コインオプ・エンタテインメント社（カリフォルニア州マウンテンビュー）の社長は、トム・ペチー氏が退任した後、暫定的にノーマン・ピーターミア氏が就いていたが、このほどジョン・パシーブ氏が正式就任した。

ミッドウェー社などを経て九四年に入社、開発担当の副社長。アクレイム・コインオプ社は今秋にも、業務用TVゲーム機「マジック・ザ・ギャザリング」を発表する予定とされている。

話題のマシン

トラックボール使用「アルマジロレーシング」

# CG動物レース

## ナムコから「アブノーマルチェック」も

㈱ナムコ（本社東京、中村雅哉社長）から、「システムスーパー22」によるCG動物レースゲーム機「アルマジロレーシング」と、TV心理テスト機「アブノーマルチェック」が、いずれも五月八日発売となる。

「アルマジロレーシング」は、変化に富むコースに沿ってアルマジロを走らせていくゲーム。操作はシンプルでトラックボールのみを使用し、プレイヤーはひたすら回し続けるというものでスポーツ感覚もある。

アルマジロが走るスピードはトラックボールの回転に対応し、回転させる方向（前方と左右斜めの計五方向）へ向きを変える。一定スピード以上を持続すると、アルマジロは丸くなって疾走する。

コースは二種類から選択。小石や前方を横切るブタなどを避け、不安定な吊り橋や崖を通り抜け、落ちると川を泳いで渡ったりする障害コースと、レース用に作られたスプリントコース（二周の周回コース）があり、いずれも時間内にゴールをめざす。

二人用アップライト型キャビネットで、OP価格百二十三万円。二台接続し四人まで同時プレイが可能。

「アブノーマルチェック」は、テストの結果により〝異常〟度を診断するもの。同機に蓄積された回答データにより、多数派（ノーマル）か少数派（アブノーマル）かを判定するシステムになっているため、設置機械ごとに、あるいは同じ機械であっても利用状況によりプレイするたびに判定が変わることもある。

テストは二択制で二つのボタンを使用。経験、性格、金銭、恋愛など計六ジャンルから選択し、各ジャンルのテストに答えていくとノーマル度かアブノーマル度の数値が上がっていき、最後に結果をプリントアウトする。OP価格六十三万円。

アルマジロレーシング

アブノーマルチェック

スロット式プライズマシン

# LED数字揃え

## タイトー「そろっと～る?」

㈱タイトー（本社東京、中村紘一社長）から、プライズマシン「そろっと～る?」が四月二十四日発売となった。

これはLEDマトリクス画面によるスロット形式での数字合わせゲームで、同じ数字が三つ揃うと景品が払い出される。

キャビネット中央にLED画面があり、その上下に景品陳列ボックスが設けられ、各五本ずつの計十本のバーに景品が吊り下げられている。

操作は一つのボタンのみ。LEDスロットで最初に欲しい景品バーの番号を狙って止めた後、残り二つのスロットを止める。LED表示は数字のほかスロットの回転が遅くなるなどのアイテムマークもあり、ゲームの幅を広げる。また同じ数字が揃わない場合、一定の並び方でリプレイやリーチでの再挑戦などもある。

景品バーごとのペイアウト率がLED画面で設定できる。景品は最大八十個まで吊り下げ可能。OP価格六十一万円。

そろっと～る?

4人用アーケード機

# コース挟み進む

## 大平技研「スパークチャレンジ」

大平技研工業㈱（本社岐阜、大平輝雄社長）製アーケードゲーム機「スパークチャレンジ」が、㈱亜土電子工業（本社東京、金山和男社長）から三月下旬発売となった。

これは細長い波形の金属プレートコースを、二本のアームで触れないように挟みながら進んでいくゲーム。キャビネット中央部でドラム状のものが水平にゆっくりと回転し、その周囲を取り巻くようにコースが旋状に取り付けられている。四人用で、四方向からそれぞれコースを見ながらプレイする。

アームは左端にあり、最下部のコースを挟んでスタート。コースは直線やや緩やかな起伏、鋭角状に折れ曲がる部分などがあり、レバーの上下でアームを操作しながら進み、上部のゴールへ到達すれば景品カプセル（百二十ミリ）が払い出される。アームがコースに触れると火花が出て終了。コースのパターンはオプションで取り替え可能。OP価格百二十八万円。

スパークチャレンジ

話題のマシン

AM自販機、イラストと

# 似顔絵スタンプ

## カプコンから「マイスタンプ」

㈱カプコン（本社大阪、辻本憲三社長）から、似顔絵スタンプを作成し払い出すAM自販機「マイスタンプ」が、五月中旬発売となる。

これは松下電器産業㈱との共同開発によるもので、利用者の似顔絵またはオリジナルイラストのいずれかのスタンプを選択できる。四方向レバーと一つのボタンを操作。

似顔絵の場合、フレームを七十種類から選び、利用者の顔を四回撮影した中から選択。オリジナルイラストの場合は七十二種類から選択する。いずれも文字メッセージの入力もできる。インクカラーは五色から選ぶ。

インクチューブが入ったキーホルダー型スタンプケースと印判が払い出され、利用者が印判にインクを注入しケースにセットして使用する。標準利用料金は五百円。硬貨追加投入で同じスタンプをもう一つ作成可能。スタンプは百セットまで収納できる。本体OP価格百三十八万円。

マイスタンプ

体感CGスケートボードゲーム機

# 走りの技楽しむ

## セガ社「モデル2」の「トップスケーター」

㈱セガ・エンタープライゼス（本社東京、中山隼雄社長）から、「モデル2」によるCGスケートボードゲーム機「トップスケーター」が、五月上旬発売となる。

これは備え付けのスケートボード上に立ち補助バーを握ってプレイするもので、ボードは左右と前後への傾斜に加え、先端を支点に後部が左右へ約四十五度スライドする。

画面（五十㌅プロジェクション）の指示で初級か上級コース、キャラ（六人）の選択後、ボードの固定ロックが外れてスタート。タイマー内にチェックポイントを通過していくが、途中でトリック（技）を決めると得点が加算され、最後に合計得点と時間で総合評価されるため、スピードより技を楽しむことに力点が置かれている。

コースは中心の走路から少し外れても走行でき、左右の幅にかなりのゆとりがある。トリックはバンクやガードパイプレールなどさまざまな場面で宙返りや逆立ち、空中でのボード回しなどキャラにより異なる多彩な動き（約百五十種類）を駆使。ボードの前か後ろをけり込むとジャンプ。空中に出現する数字マークを取るとタイマーが加算。OP価格百七十万円。

トップスケーター

# サイドカー走行

## バンプレスト「なかよしドライブ」

㈱バンプレスト（本社千葉県松戸市、杉浦幸昌社長）から、バッテリーカー「ドラえもんなかよしドライブ」が昨年十月以降発売となっている。

これはサイドカー付き白バイをデザインしたもので、サイドカーには〝ドラえもん〟が左手を挙げて乗っている。

硬貨投入で〝ドラえもん〟のキャラクターカードが払い出され、カードを引き抜くとスタート。白バイにまたがり、ハンドル部のボタンで音や音声が出る。作動時間は六十—百五十秒の間で切替え可能。㈱ホープのOEM。一人乗りでOP価格五十六万円。

ドラえもんなかよしドライブ

スマートボールタイプで

# ボール15個弾き

## ユウビスから「チアゴルフ」

㈱ユウビス（本社大阪、川楠俊太郎社長）から、アーケードゲーム機「チアゴルフ」が四月二十日発売となった。

これはゴルフをモチーフとしたスマートボールタイプの子ども用エレメカゲーム機。

全部で十五個のボールを順に弾いて盤面上に打ち出し、穴に入るごとにランプが点灯。穴は計十五あり、うち八つの穴に入ればリプレイ、十の穴に入ると景品の菓子類が払い出される（リプレイはなし）。また盤面中央にあるホールインワンの穴に入れば、それだけで景品払い出しとなる。OP価格三十九万八千円。

チアゴルフ

# まるちかめらあいず MULTI CAMERA EYES No.291

山川萬里

## 全機能不全〈Ⅷ〉

授業の形態(ゲシュタルト)について、自由系は一切規制されない。

古来一日二十四時間の中でいろいろな条件を考慮にいれて最も良い時間であるとされているのが、午前十時から午後三時までの時間帯の五時間であるから、自由系の授業の時間も大部分は多分その頃の時間に落ち着きそうだが、今でも他発的な要請により夜間に授業を行っている学校もある。

自由系の教育施設をすべて二十四時間開放するようにしておけば、今のように深夜何のあてもなくただ明るい灯に誘われて二十四時間営業のコンビニへ行く若い人たちもいなくなるだろう。コンビニへ行かなくても自由系の学校へ行けばいい。そこには何時でも学校食堂が食事飲みものを供給してくれる筈だし、給品部ではちょっとしたコンビニで売っているような商品は置かれるようになることだろう。しかも利潤を目的としてではなくて。

国際系の教育機関においては、〈(Ⅵ)の授業時間への一部訂正になるが〉授業の開始時間は全国一斉に午前八時、授業の終了時間は全国一斉に正午になる。国際系は一種の工場のような形態をとる。

朝食、昼食ともそれぞれ当日の授業開始前、授業終了後に全寮制をとっている寮の食堂でとる。

寮で昼食をとった後は自由時間になるから、各自のプランに基く自由行動をとる。

昼食後の行動は夕食の時間、午後七時迄は一切の規制を受けない。また夕食後の時間も、翌日の朝食時間午前六時迄は自由時間である。

ただ授業時間は勿論、食事の時間に遅れた回数が一定の回数を越すようなことがあれば、その生徒は国際系の教育機関での籍は外され、また寮からも出てゆかなければならないことになる。その後は本人の希望にそった自由系の教育機関へ移ってゆく。

授業への遅刻、欠席も同じようにマークされてゆく。

国際系の教育機関に脱落してもそれは人生への脱落ではなく、自発的にのびのびと自由に教育をたのしむことが出来る自由系の教育機関への門戸は常に開放されているのだから、考えようによっては脱落したところから本当に自立して自分を自分が想像するように創造してゆくことが出来る。

これは国際系自由系を問わず参考になるとおもえるし、また教養がある人からみればまさに常識であろうが、アメリカンフットボールといえば関学と日大しかその名があげられなかった大学、あるいは社会人のティームを通じての日本一のティームに殴りこみをかけ、あっという間に日本一の常勝ティームに京大をもっていってしまった水野弥一氏の言が、三月も末に近い朝日新聞にほぼ第三面全面を費して掲載されていた。

京大を日本一のアメリカンフットボールティームにもっていったのは、根性主義にかわる合理主義につきるようだ。

合理主義とはアメフトの練習の場合、まず時間効率を考える(昔から資本主義の原理として最小の努力で最大の効果をあげるというのがある)。

走って体力を付ける練習よりは技術的な練習、自分で悟らせるよりはコーチが具体的に教える練習を主とすることである。

このあたりのことも国際系のカリキュラムを組む場合には考慮にいれる必要がある。

技術のコーチをする場合にはあくまでも具体的でなければならない。

今の教育が崩壊してしまった要因をあげてゆくと、まず味噌も糞も一緒くたにしてしまったことだ。

解決すべき問題が沢山ある場合にまずなされるべきことは、その多くの問題間にランクをつけることであるが、デモクラシーの原理が不当に歪められ、このランクを限りなく消していった。

いちばん最初に片づけなければならないことは何か、次は何に手をつけたらいいか、ランクをつけるということは分類することでもあり、分類の仕方が分類をそのようにする人の能力をはっきりと顕示させてしまうというのが、記号論や型式論の哲学の謂でもあるのだが、そういうこともほどほどにしておかなければならないけれど、またほどほどのところまではやはり重要なことであろう。

昭和三十年代にはまだ今ほど教育の崩壊が表面化してはいなかった。

これは単に教育の面だけではなくて全てのことがらについて言えることであるが、教育に限ってみてもいろいろな面で個人に残されている選択肢が多かった。

例えば小学校と中学校との間の教師の移動はかなり自由に行われていた。同じ義務教育制の下の教育機関なのだから当然といえば当然なのだが、今はそういう当然なこともあまり行われていないようだ。

小学校の先生が四月に中学に行ったとおもうと九月にはまた小学校に帰ってきていた。

中学で生徒に殴られたりして、もう金輪際ああいう野蛮なところへは行きたくないと言っていたが、その先生は中学で生徒に殴られ賢くなって小学校へ帰ってきたのである。

四、五ヵ月で貴重な体験をつんで小学校に再び帰ってきた彼は、以前の彼ならず、小学校を出て行く時には全然無知であったことについて身をもって知るようになり、そういう経験を小学校で生かすことが出来た。

高校と大学の間の関係も同様だった。敗戦により新しい教育制度がとられるようになり、その制度の下で新しくできた大学を新制大学とよんでいた。設立された当初は新制大学は軒並に受験生の倍率が定員割れで〇・何%だった。今迄大都市にしかなかった大学が各地方の駅で駅弁を売っている程度の地方都市毎に出来たというので、駅弁大学ともよばれていた。これは遠からず廃校になるだろうと見られていた節もあり、高校から駅弁大学に転勤したがやはり一年足らずで高校へもどってきたという先生が続出したこともあった。

三十年代には学校間の壁は勤めている人にとっては非常に薄かったようだ。

またそういう教える側の自由は今から見ると重要な問題である。今はというと腐敗しきった澱(おり)が沈澱して澱(よど)み異臭を放ち、その中で動きがとれない。

自由と個性と公平は教育についてはもっとも重要な問題である。ということは今の社会のシステムがあまりにもこのアイテムからかけ離れ、それにつれて教育もそうなってきて、事実上崩壊してしまったということであろう。

MAY 15

# Game Machine's Best Hit Games 25

## ■ＴＶゲーム機――ソフトウェア (VIDEO GAME SOFTWARE)

| 今回 | 前回 | 機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER) | 評価 (RATING) |
|---|---|---|---|
| 1 | 1 | 鉄拳　3（ナムコ） Tekken 3 (Namco) | 8.54 |
| 2 | 2 | ストリートファイター　Ⅲ（カプコン） Street Fighter Ⅲ (Capcom) | 6.96 |
| 3 | 17 | クイズ美少女戦士セーラームーン（バンプレスト） Quiz Sailor Moon* (Banpresto) | 6.44 |
| 4 | 6 | バーチャストライカー（セガ社） Virtua Striker (Sega) | 5.80 |
| 5 | 4 | 子育てクイズマイエンジェル（ナムコ） Quiz My Angel* (Namco) | 5.78 |
| 6 | — | ストリートファイター　EXプラス（カプコン） Street Fighter EX Plus (Capcom) | 5.60 |
| 7 | 11 | マジカルドロップ　Ⅲ（データイースト／SNKネオジオ） Magical Drop 3 (Data East/SNK) | 5.43 |
| 8 | 10 | ギャロップレーサー（テクモ） Gallop Racer (Tecmo) | 5.35 |
| 9 | 14 | ぷよぷよSUN（コンパイル／セガ社） Puyo Puyo 3 (Compile/Sega) | 5.33 |
| 10 | 3 | リアルバウト餓狼伝説スペシャル（SNKネオジオ） Real Bout — Fatal Fury Special (SNK) | 5.27 |
| 11 | 5 | アルカノイドリターンズ（タイトーFX―1） Arkanoid Returns (Taito) | 5.20 |
| 12 | 22 | ファイナルロマンス　2（ビデオシステム／ビスコ） Mahjong Final Romance 2* (Video System) | 5.15 |
| 13 | 18 | まじかるでーと・卒業告白大作戦（タイトーFX―1） Magical Date Operation (Taito) | 5.10 |
| 14 | 43 | パズルボブル　2X（タイトーF3） Puzzle Bobble 2X［Bust-A-Move Again X］(Taito) | 5.00 |
| 15 | 34 | コラムス　97（セガ社） Columns 97 (Sega) | 4.90 |
| 16 | 13 | VSネットサッカー（コナミ） VS Net Soccer (Konami) | 4.89 |
| 17 | 7 | ライデンファイターズ（セイブ） Raiden Fighters (Seibu) | 4.88 |
| 18 | 37 | マジカルドロップ　2（データイースト／SNKネオジオ） Magical Drop 2 (Data East/SNK) | 4.86 |
| 19 | 20 | ダイナマイトベースボール（セガ社） Dynamite Baseball (Sega) | 4.85 |
| 20 | 9 | ストリートファイター　EX（カプコン） Street Fighter EX (Capcom) | 4.82 |
| 21 | 8 | パズルボブル　3（タイトーF3） Puzzle Bobble 3 (Taito) | 4.76 |
| 22 | 15 | XメンvsストリートファイターX（カプコン） X-men vs. Street Fighter (Capcom) | 4.74 |
| 23 | 19 | ファイナルロマンス　R（ビデオシステム／ビスコ） Mahjong Final Romance R* (Video System) | 4.58 |
| 24 | 26 | テトリス（セガ社） Tetris (Sega) | 4.43 |
| 25 | 24 | ストリートファイター・ゼロ2アルファ（カプコン） Street Fighter ZERO 2 Alpha (Capcom) | 4.39 |

*The Traditional Japanese Games or Japanese Quiz Game, etc

**評価 (RATING)**　調査ロケーションの設置機種を売上げと人気度から見たランク付けで、各オペレーターの判断によるデータを集計、その平均値を示したもの。数字の意味は10：これ以上ない爆発的な人気と売上げ、9：すばらしい人気と売上げ、8：大変いい人気と売上げ、7：いい人気と売上げ、6：まあいい人気と売上げ、5：平均的なもの、4：平均以下（以下省略）

## ■完成品タイプのＴＶゲーム機 (DEDICATED VIDEOS)

| 今回 | 前回 | 機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER) | 評価 (RATING) |
|---|---|---|---|
| 1 | 2 | ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド（セガ社） The House of The Dead (Sega) | 8.73 |
| 2 | 1 | 電車でGO！（タイトー） Go By Train［Densya de Go!!］(Taito) | 8.53 |
| 3 | 3 | トーキョーウォーズ（SD／DX）（ナムコ） Tokyo Wars (SD/DX) (Namco) | 7.45 |
| 4 | 6 | バーチャファイター　3（セガ社） Virtua Fighter 3 (Sega) | 6.67 |
| 5 | 5 | GTIクラブ（DX／2P）（コナミ） GTI Club (DX/2P) (Konami) | 6.50 |
| 6 | 4 | スカッドレース（セガ社） Scud Race［Sega Super GT］(Sega) | 6.27 |
| 7 | 7 | マジカル頭脳パワー（セガ社） Magical Cyber Power (Sega) | 6.14 |
| 8 | 8 | アルペンレーサー　2（DX）（ナムコ） Alpine Racer 2 (DX) (Namco) | 5.82 |
| 9 | — | ハングパイロット（コナミ） Hangpilot (Konami) | 5.67 |
| 10 | 13 | ガンバレット（ナムコ） Point Blank［Gun Bullet］(Namco) | 5.55 |
| 11 | 10 | プロップサイクル（SD／DX）（ナムコ） Prop Cycle (SD／DX) (Namco) | 5.43 |
| 12 | 9 | アルペンサーファー（ナムコ） Alpine Surfer (Namco) | 5.41 |
| 13 | 15 | クイズドレミファグランプリ　3（コナミ） Quiz Doremifa Grand Prix 3* (Konami) | 5.27 |
| 14 | 12 | バーチャコップ　2（DX／S）（セガ社） Virtua Cop 2 (DX/S) (Sega) | 5.22 |
| 15 | 11 | タイムクライシス（SD／DX）（ナムコ） Time Crisis (SD/DX) (Namco) | 5.19 |

## ■フリッパー (FLIPPERS)

| 今回 | 前回 | 機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER) | 評価 (RATING) |
|---|---|---|---|
| 1 | — | ジャンクヤード（ウィリアムズ／タイトー） Junkyard (Williams/Taito) | 6.50 |
| 2 | 1 | アラビアンナイト（ウィリアムズ／タイトー） Arabian Nights (Williams/Taito) | 5.50 |
| 3 | 2 | ジュラシックパーク（データイースト） Jurassic Park (Data East) | 4.67 |
| 4 | 4 | ピンボールマジック（カプコン） Pinball Magic (Capcom) | 4.52 |
| 5 | — | アダムスファミリー（ミッドウェー／タイトー） Addams Family (Midway／Taito) | 4.45 |

## ■その他アーケードゲーム機 (OTHER ARCADE GAMES)

| 今回 | 前回 | 機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER) | 評価 (RATING) |
|---|---|---|---|
| 1 | 1 | スタンプ倶楽部（データイースト／セガ社） Stamp Club (Data East/Sega) | 8.28 |
| 2 | 2 | プリント倶楽部　2（アトラス／セガ社） Print Club 2 (Atlus/Sega) | 8.24 |
| 3 | 4 | なんでもシール委員会（アイマックス／ジャレコ） Sticker Magic (Imax/Jaleco) | 7.14 |
| 4 | 5 | ネオプリント（SNK） NEO Print (SNK) | 7.09 |
| 5 | — | ギノウタイ（ナムコ） Ginoutai (Namco) | 6.43 |

# Namco Attempts Long Distance Game Links

Namco Limited, Tokyo, carried out an experiment on March 25–31 on connecting its "Rave Racer" driving games in arcades in Tokyo and Osaka using NTT's high-speed cable. NTT's high-speed cable has capacity of 156 Mbps allowing transmission of large amounts of data. Although, for the purpose of this experiment, NTT did not charge, it usually costs about ¥7 million a month so that commercialization is thought to be difficult for the time being.

NTT's high-speed cable is in the Asynchronous Transmitter Mode (ATM) which uses an optical fiber line. NTT is experimenting with it for future multimedia transmitter use. Since it can send/receive data at a speed more than 5,000 times that of a 28.8 K bps modem and more than 2,000 times that of a 64.0 K bps ISDN, NTT wanted to test the potential of the technology for coin-op video games.

Therefore, Namco installed two "Rave Racer" main boards at its Yokohama Creative Center, R&D department, and succeeded in linking the "Rave Racer" sets installed in its two arcades – "Playcity Carrot Sugamo" in Tokyo and "Plabo Sennichimae" in Osaka – through communications terminals. Namco collected the experimental data by allowing players to play free of charge at the respective arcades.

In this ATM system, data from the games is first sent to Yokohama where it is processed and then sent to the games at the two locations which are about 300 km apart. It was found that, with the high speed, there is almost no difference from the simultaneous playing of video games linked side by side.

Namco, however, feels that, since the communication cost is so high at present, it is impossible to use the ATM in actual arcade operation. According to Namco, however, since it is necessary to build up a pool of technological knowhow with regard to the simultaneous play of video games far removed from each other, they agreed to cooperate with NTT in the experiment.

# Capcom To DIst. "Cruis'n World"

Capcom Co., Ltd., Osaka, announced that it has obtained the exclusive sales rights for Japan to "Cruis'n World", the driving video game of Midway Games Inc., Chicago, USA. This is the second time that Capcom has distributed an American game in Japan. The first was ALD's gun game "Mad Dog McCree" (1991).

"Cruis'n World" is the product of Midway Games, a subsidiary of WMS Industries, Inc. and is the sequel to "Cruis'n USA". Unveiled at AMOA Expo '96, it was shipped to the American/European markets in December 1996. Since there was no company selling "Cruis'n USA" in Japan, Capcom as had been expected, exhibited it at AOU Expo '97 and came to a final agreement with Midway Games on February 28.

Although "Cruis'n World" is available in 35' standard (SD) type and 33' deluxe (DX) type, Capcom will sell only the SD type and plans to ship it at the end of May. Capcom explains that it wishes to widen its product line.

**Game Machine**
Editor: *Masumi Akagi*
**Amusement Press, Inc.**
18-2, Doyamacho, Kita-ku,
Osaka, 530 Japan
faxphone (81) 6-314-3821
ampress @ msn. com


# Sega Reforms Coin-Op Div.

Sega Enterprises Ltd., Tokyo, reformed its organization on April 1 from the conventional 8-group system to a 4-group system. This step was taken in preparation for the merger with Bandai which will take place on October 1. The coin-op amusement business will be incorporated into the "Amusement Group" in which three departments – research & development (R&D), arcade operation and game sales – have been installed.

The amusement R&D department will continue to be headed by Hisashi Suzuki, managing director, as before. In the arcade operation department headed by Akira Nagai, managing director, location development, amusement theme park (ATP), overseas operation, East Japan and West Japan section are included.

Nobuo Nakanishi, director, who has up to now been in charge of coin-op overseas sales, will take charge of game sales department. This department is composed of (1) amusement sales section including domestic/Asia sales, American/European sales, related equipment sales, and amusement vending machine sales, and (2) special sales section including pachinko machine sales, karaoke sales, and karaoke technology.

Takenori Ogata, executive director, who was in charge of amusement sales up until now will be in overall charge of the three departments.

# Jaleco Revises Results Downward

On April 17, Jaleco Ltd., Tokyo, revised the results forecast for the fiscal year ending March 1997. This was due to the following reasons: (1) Since synthetic picture seal vending machines sold well, it has become possible to postpone home video software shipments to later than April; (2) It was decided that an evaluated ¥145 million in stock loss and the ¥200 million transferred to the American subsidiary (Jaleco USA) be included as a special loss.

In the forecast of the post-revision forecast of non-consolidated results, the revenue is estimated at ¥8,900 million, up 36.8% over the preceding year, and net income ¥170 million, up 209.1%. In the post-revision consolidated results forecast, the revenue is estimated at ¥9,000 million, up 28.1%, and net income ¥30 million (vs. ¥95 million of deficit in the preceding year).

# SNK Sets Up US R&D Co.

SNK Corp., Osaka, recently announced that it established a development subsidiary on the west coast of the U.S.A. SNK Corp. of America is already established in the suburbs of Los Angeles, as a sales base for "NEO·GEO", etc. in North and South America. In addition, SNK established the new company in San Jose for the purpose of developing unique new video games which cannot be developed in Japan.

The new company, SNK U.S. Technology, will commence operations in May with a staff of about 30 including specialists in the fields of images, biology, etc. which are unrelated to games. Takashi Nishiyama, executive director of SNK, will also assume office as president.

SNK U.S. Technology,
2502 Stevens Creek Blvd.,
San Jose, CA
(phone) 408-286-6270

# Konami Unveils Kobe Factory

With the construction of its new amusement game factory, Konami Co., Ltd., Tokyo, unveiled it on April 9 before about 300 distributors dealing in Konami's products. The factory is situated in Nishi-ku, Kobe City, where Konami's amusement game development is situated. It is a three-storied building with a total floor area of about 10,000 $m^2$.

With the completion of the new factory, the Zama factory (Tokyo Technical Center), which has so far manufactured both amusement and gaming machines, will specialize in gaming machines. The Kobe factory integrates all processes from development under the one roof. Konami has reportedly invested ¥3,000 million in the Kobe factory and plans to ship about ¥12,000 million worth of products annually.

Kagemasa Kozuki, president of Konami, said, "With the completion of the new factory, we intend to catch up with our rivals, Sega and Namco, as early as possible. Also, with the installation of 12 sales companies throughout Japan, we expect to strengthen our sales ability." Fumio Tanaka, director in charge of the amusement game department, said, "We can provide employment opportunities for up to 800 people in Kobe which suffered in the earthquake.

namco
もちろん、五月病にも効きます。
アルマジロレーシング
くるくるゴジラメリー
©1996 TOHO CO.,LTD.
アブノーマルチェック
子育てクイズ マイエンジェル2
ドッカーンマウンテン
黒ひげ危機一発
(株)ユージン
© TOMY
ポケットレーサー
スピン ザ スピン
鉄拳3
ナムコ・ワンダーページ
インターネットで最新の製品情報をお届けしています
http://www.namco.co.jp/
「遊び」をクリエイトする
株式会社ナムコ
※仕様は予告なく変更することがありますので、予めご了承下さい
本社 〒146 東京都大田区矢口2-1-21 TEL03-3756-2311(大代)
販売一部 (東京)〒146 東京都大田区多摩川2-8-5 TEL03-3756-2311(大代)
(札幌)〒003 北海道札幌市白石区菊水3条1-8-2 TEL011-822-5002(代)
(名古屋)〒461 愛知県名古屋市東区泉2-24-27 TEL052-933-6305(代)
販売二部 (大阪)〒564 大阪府吹田市江の木町20-10 TEL06-338-3511(代)
(福岡)〒812 福岡県福岡市博多区上牟田2-12-24 TEL092-474-5605(代)
©1997 NAMCO LTD.,ALL RIGHTS RESERVED.